N° 4 JANVIER 1996

SVM multimédia

VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

Comparatif
IMPRIMANTES COULEUR
Le test-vérité des utilisateurs

Le CD-ROM facile

Trucs, astuces, réglages, tout ce qu'on peut faire pour que ça marche

Exclusif
LE JEU DES 1000 BOGUES
Une méthode originale pour dompter les CD-ROM récalcitrants

Hollywood colonise les jeux micros

The Dig, Wing Commander IV, The Darkening, la Guerre des Toons...

FAITES-LE !
- un jeu à créer soi-même
- un calendrier en fond d'écr
- un bulletin météo personn

MR_METEO.MOD

T 2278 - 4 - 38,00 F

Service lecteurs n° 12

GUILLEMOT INTERNATIONAL

LE MEILLEUR

Maxi Sound

MAXI SOUND 32 WAVE FX

890 F TTC

La qualité sonore des vrais instruments pour vos jeux et vos compositions musicales !

- La carte sonore stéréo, 16 bits, avec synthèse wavetable, effets reverb et chorus et 32 voix de polyphonie, pour une haute qualité sonore
- Tables d'échantillons de 1 Mo, avec 190 sons de vrais instruments, 107 percussions et 46 effets sonores
- Multi-interfaces CD-ROM (IDE / Panasonic)
- Compatible Sound Blaster, General MIDI, MPC 3 - Fonctionne sous DOS, Windows 3.1, Windows 95
- Livrée avec les logiciels en français sous Windows Midisoft Recording Session, Sound Impression et le séquenceur Cakewalk Express.
- Possibilité d'ajouter jusqu'à 2 Mo de mémoire pour télécharger des fontes sonores ou créer vos propres échantillons
- Possibilité, via le connecteur Wave, de coupler la carte à l'extension MIDI Maxi Korg Wave pour étendre les échantillons sonores jusqu'à 4 Mo et obtenir la qualité des synthétiseurs professionnels KORG

Également disponibles :

MAXI SOUND 16

499 F TTC

- La carte sonore stéréo 16 bits avec ses logiciels Sound Impression et Recording Session

MAXI KORG WAVE

699 F TTC

- La carte d'extension General MIDI avec le séquenceur Cakewalk Express
- La restitution sonore de qualité professionnelle grâce à la technologie Korg, pour votre carte sonore Maxi Sound 16, Sound Blaster 16 MultiCD, ou toute carte dotée d'un connecteur Wave

MAXI POWER

299 F TTC

- Les enceintes stéréo amplifiées, amagnétiques, avec bass booster

MAXI CD-ROM KIT 4X

1290 F TTC

La puissance du lecteur quadruple vitesse dans votre PC !

- Le lecteur de CD-ROM quadruple vitesse PANASONIC avec son kit de connexion (interface, câbles, drivers)
- Les 2 meilleurs jeux du moment sur CD-ROM + 2 CD-ROM réunissant plus de 50 démos !

NOUVEAU !

+ 2 CD-ROM réunissant plus de 50 démos !

Également disponible :

MAXI CD-ROM KIT 6X

(avec lecteur de CD-ROM sextuple vitesse) 1890 F TTC

MAXI RADIO FM

299 F TTC

La radio FM dans votre PC !

- La carte radio FM stéréo livrée avec antenne et casque audio

MAXI CD-ROM KIT 4X HOME

Le kit CD-ROM pour vous divertir seul ou en famille

Le lecteur de CD-ROM quadruple vitesse PANASONIC avec son kit de connexion (interface, câbles, drivers)
Les 5 meilleurs titres éducatifs et ludiques du moment sur CD-ROM + 2 CD-ROM réunissant plus de 50 démos !

1290 F TTC

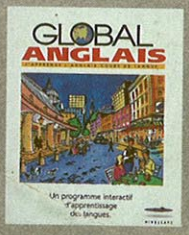
+ 2 CD-ROM réunissant plus de 50 démos !

Également disponible :

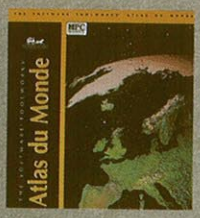
MAXI CD-ROM KIT 6X HOME

(lecteur de CD-ROM sextuple vitesse) 1890 F TTC

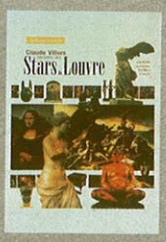
KIYEKO
et les Voleurs de Nuit
merveilleux conte interactif multilingue narré en français par Pierre Tchernia



GLOBAL ANGLAIS
programme interactif très convivial pour apprendre, rafraîchir ou perfectionner votre anglais



ATLAS DU MONDE
le CD-ROM de référence pour enrichir vos connaissances sur le monde



STARS DU LOUVRE
les secrets de plus de 100 œuvres présentées par Claude Villers

DU MULTIMEDIA

2390 F TTC

MAXI SOUND CD 32 4X

La solution multimédia pour tous les accros du jeu !

- La carte sonore stéréo Maxi Sound 32 Wave FX
- Le lecteur de CD-ROM quadruple vitesse PANASONIC
- Les 3 meilleurs jeux du moment sur CD-ROM + 2 CD-ROM réunissant plus de 50 démos !

+ 2 CD-ROM réunissant plus de 50 démos !

Également disponible :

MAXI SOUND CD 32 6X

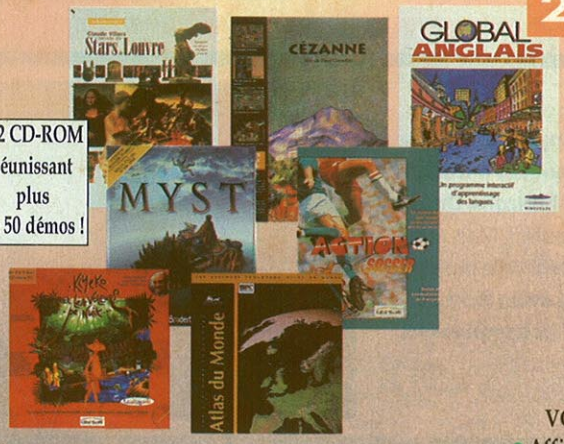
(avec lecteur de CD-ROM sextuple vitesse) 2990 F TTC

MAXI SOUND CD 32 4X HOME

La solution multimédia pour toute la famille !

- La carte sonore stéréo Maxi Sound 32 Wave FX
- Le lecteur de CD-ROM quadruple vitesse PANASONIC
- Les 7 meilleurs titres CD-ROM éducatifs et ludiques du moment + 2 CD-ROM réunissant plus de 50 démos !

2390 F TTC



+ 2 CD-ROM réunissant plus de 50 démos !

Également disponible :

MAXI SOUND CD 32 6X HOME

2990 F TTC

(avec lecteur de CD-ROM sextuple vitesse)

MAXI TV VIDEO

1890 F TTC

La TV et la capture vidéo dans votre PC

- Carte d'acquisition vidéo équipée d'un tuner pour recevoir la télévision dans son PC ou afficher, en plein écran, de la vidéo provenant d'une source en SECAM, PAL, ou NTSC (magnétoscope, camescope...)
- Logiciel Video Studio pour Windows (Image Editor, Video Editor, & Capture) en français

MAXI PC ➡ TV CONVERTER

995 F TTC

Affichez l'écran de votre PC sur votre TV

- Boîtier convertisseur de signaux VGA en RVB ou PAL
- Affiche en simultané et en couleurs les textes et images de votre PC sur tout téléviseur équipé d'une prise péritel

MAXI MODEM 14400 VOICE

1190 F TTC

Le kit de communication universel pour votre PC

- Modem vocal avec transmission des données à 14400 bps
- Multi-fonctions : fax, minitel, transfert de fichiers, serveur vocal et répondeur
- Permet l'accès à toutes les bases de données mondiales : INTERNET, COMPUSERVE...
- 1 mois d'abonnement gratuit à COMPUSERVE

Également disponible :

MAXI MODEM 28800 V34

1590 F TTC

GUILLEMOT INTERNATIONAL, PIONNIER DE LA CARTE SONORE POUR PC ET LEADER INCONTESTÉ DE LA DISTRIBUTION DE PRODUITS MULTIMÉDIA EN FRANCE ,vous garantit :

- Le meilleur de la technologie au meilleur prix
- Le service technique à votre disposition par téléphone
- La facilité et la rapidité d'installation
- La garantie d'un an par échange

Distributeurs :

FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax : 99 08 94 17
Tél (utilisateurs) **99 08 81 71**
Tél (revendeurs) **99 08 90 88**

SUISSE : LOGICOSOFTWARE / CP-126 - 1000 LAUSANNE 19 - Tél. 021 / 616 52 12

BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL 150, Avenue Emile Max
1040 BRUXELLES - Tél. 02 735 23 63

Je désire recevoir une documentation sur .....
Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.
NOM .....PRÉNOM .....
SOCIÉTÉ .....
ADRESSE .....
.....CP .....
VILLE .....TÉL .....

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

Stand G15

Maxi Sound est une marque déposée de GUILLEMOT INTERNATIONAL. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Sound Blaster est une marque déposée de Créative Technology. Photos non contractuelles. Prix publics généralement constatés. Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

Service lecteurs n° 12

Sommaire

De toutes les couleurs. Elles nous en font voir de toutes les couleurs : les imprimantes à jet d'encre sont en mesure, aujourd'hui, de produire des documents dans tous les tons de l'arc-en-ciel. Avec quelques bavures parfois, une certaine lenteur souvent. Nos testeurs ont essayé pour vous six modèles qui, malgré leurs imperfections, relèguent définitivement le noir et blanc au rayon des antiquités. Eux aussi vous en font peut-être voir de toutes les couleurs : les CD-Rom. Certains se montrent récalcitrants à toute installation, exigeant de la mémoire supplémentaire, une carte graphique particulière, ou laissant l'écran irrémédiablement vide. D'autres acceptent de dévoiler leurs images, mais s'interrompent brutalement ou restent muets. Notre Jeu des 1 000 bogues fait le tour de tous ces tracas du multimédia quotidien, il vous livre les règles de survie et les outils de dépannage. De toutes les couleurs : c'est sur ce mode qu'a été conçu Morceaux choisis, la compil' interactive de *Libération*. Une rencontre étonnante et éclectique entre tous les rythmes de la musique et une large palette d'illustrateurs inventifs. De quoi commencer 1996 dans la fantaisie. Alors, une bonne année multimédia. Haute en couleur !

Martine Guenzet

Actuel

12

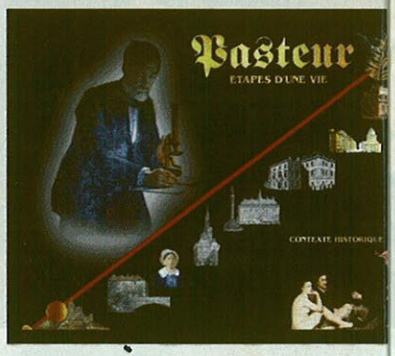
12 L'événement
Les géants d'Hollywood s'intéressent de plus en plus aux jeux sur micro. Ainsi Steven Spielberg, qui a signé le scénario de The Dig. Autre superproduction à paraître : Wing Commander IV.

18 Faits divers
Apple mise sur le jeu : premiers effets de cette politique, de nombreux titres pour PC sont adaptés au Mac. Bill Gates a

Critiques

38

38 Découverte
Voici la première compil' interactive créée par *Libé* et rassemblant des musiciens et des illustrateurs de tous horizons. Un hommage multimédia à Pasteur. Mais aussi à Paul Eluard, célébré au travers de plusieurs de ses poèmes. Ainsi qu'au football français depuis ses premiers championnats.



Action

90

Pourquoi ne pas réaliser vous-même un jeu d'arcade ?

90 A faire soi-même
Un jeu avec Klik and Play. Conseils, exemples et règles du jeu.

98 A faire soi-même
Un calendrier en fond d'écran. Les jours du mois toujours sous les yeux.

104 A faire soi-même
Un bulletin météo personnalisé.

Guide

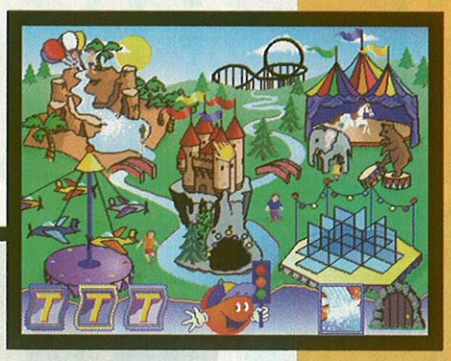
130

130 Comparatif
Les imprimantes à jet d'encre couleur. Six modèles testés par notre labo et quatre utilisateurs. Impressions en demi-teintes.

140 Essais
Appareil photo numérique Chinon ES 3000. PC multimédias FDL Systemes Pro PCI, BPC Computer Cybermedia. Ca 3D Diamond Edge et Matrox Millenium.

146 Choisir
Un scanner à main : les critères de choix, les prix en boutique.

The Dig, d'après un scénario de Steven Spielberg.



Les Imbattables : un logiciel éducatif conçu par une enseignante et expérimenté en classe.

Fort Boyard : le jeu s'inspire directement de l'émission télévisée. Nombreuses épreuves à la clef.

une nouvelle passion : Internet et les autoroutes de l'information. Il l'exprime dans un livre, mais aussi par des actes. *Le Monde* aussi rejoint Internet. Grenade-Dakar s'y mettra en scène. Des CD-Rom en avant-première. Les rendez-vous du mois.

26 Zoom
Les Imbattables : un logiciel éducatif qui enseigne la logique des maths aux jeunes enfants. Interview de sa créatrice, une enseignante de Marignane ; réaction des premiers utilisateurs, ses élèves.

32 Tendance
L'astronomie a trouvé dans le multimédia un terrain de prédilection. Simulation de planétarium, encyclopédies, vues de l'espace et de la Terre : c'est magique !

56 Jeux
Fort Boyard transposé fidèlement sur PC. 11th Hour, la suite de The 7th Guest. Les originaux : Quest for Fame, le jeu rock, Trophy Bass, le simulateur de pêche. Et aussi Rayman, Rebel Assault II et Caesar II.

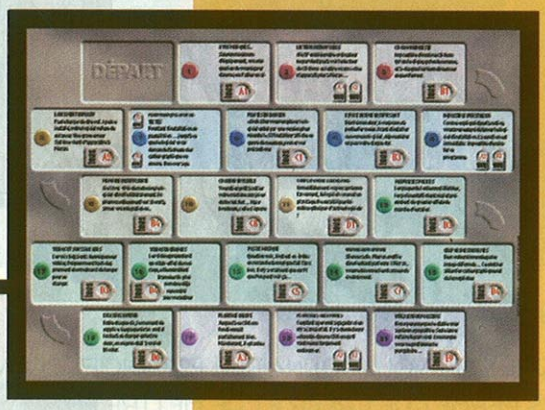
70 Education
La géographie par le jeu avec Carmen <Aucun>. Les casse-tête du Dr Brain. Les leçons d'anglais des petites fourmis. Et un super dico des animaux.

82 Applications
Les logiciels de montage vidéo : panorama des solutions pour Mac et pour PC, depuis Premiere jusqu'aux *sharewares*. Les effets spéciaux appliqués à la pluie et au beau temps.

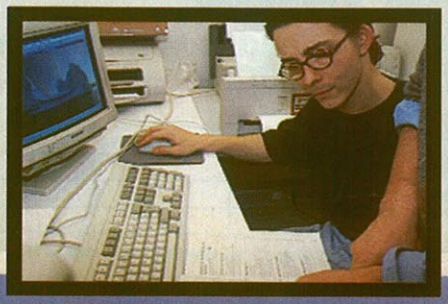
110 SOS dépannage
Le CD-Rom facile ou le Jeu des 1 000 bogues. Vous ne réussissez pas à installer un CD-Rom, sa consultation pose problème : suivez notre jeu, vous trouverez la solution qui convient, ainsi que les outils nécessaires dans notre CD-Rom.

122 Fiche pratique
Le b.a.-ba de la vidéo numérique (suite du précédent numéro).

124 Concours permanent
Ce mois-ci, il y a trois gagnants à notre concours de création multimédia. Participez-y également : envoyez-nous vos œuvres. Vous serez récompensés.



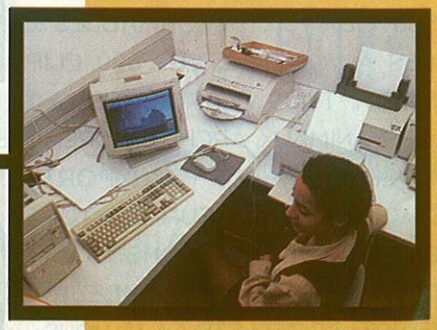
Le Jeu des 1 000 bogues. Problèmes d'installation ou de consultation de CD-Rom ? Suivez la règle, vous trouverez les solutions.



152 Index
Tous les produits cités dans ce numéro.

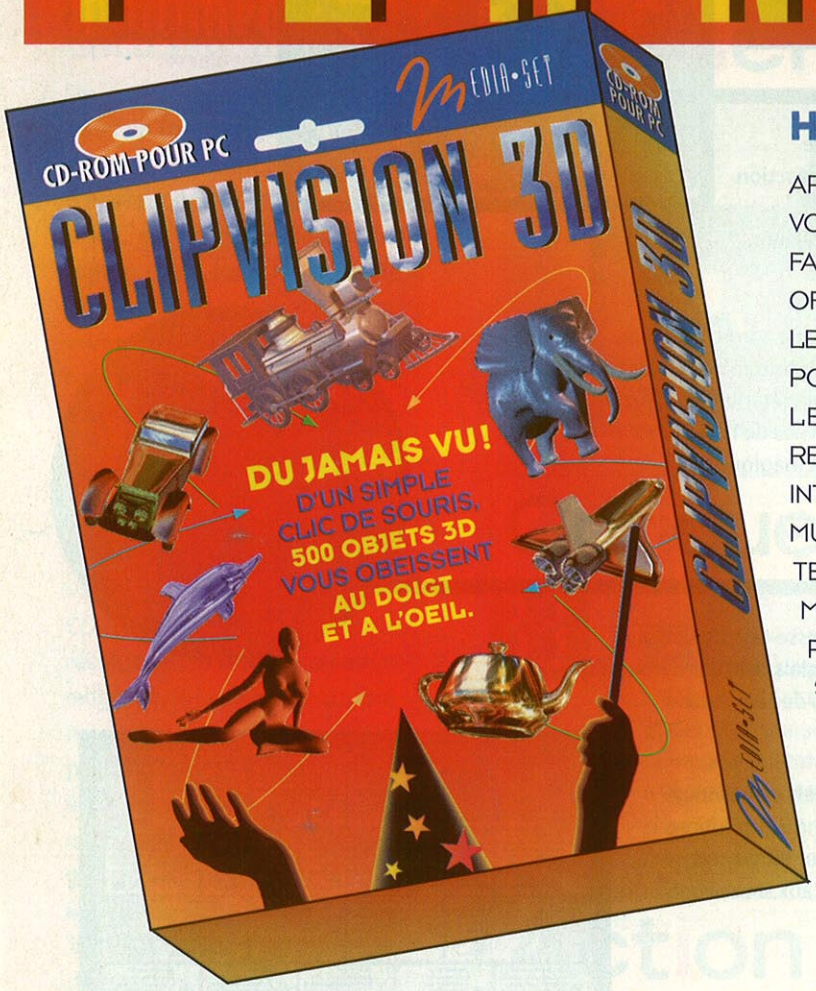
154 Jet d'encre
Une BD de Kafka.

Recevez SVM Multimédia chez vous. Offre d'abonnement page 58



Impressions d'utilisateurs sur six imprimantes à jet d'encre couleur.

PLANETE



HOT-LINE INTERNET

APPRENEZ À SURFER SUR LE NET! HOT-LINE INTERNET VOUS PROPOSE UNE SIMULATION DU PLUS FABULEUX DES RÉSEAUX, VOUS OFFRE DE RÉPONDRE À TOUTES LES QUESTIONS QUE VOUS VOUS POSEZ ET DE RÉSOUDRE TOUS LES PROBLÈMES QUE VOUS RENCONTREZ POUR VOYAGER SUR INTERNET. VÉRITABLE ASSISTANCE MULTIMÉDIA, VOUS OBTENEZ EN TEMPS RÉEL LA SOLUTION COMMENTÉE PAR UNE VOIX ET ILLUSTRÉE PAR UNE VIDÉO VOUS DÉCRIVANT PAS À PAS LA MARCHE À SUIVRE. HOT-LINE INTERNET, TOUT SIMPLEMENT GÉNIAL!

HOT LINE INTERNET (PC) REF. 822 :145 F.

CLIPVISION 3D

UNIQUE ET RÉVOLUTIONNAIRE, LE LOGICIEL CLIPVISION 3D VOUS PERMET DE CRÉER ET DE METTRE EN SCÈNE VOTRE PROPRE UNIVERS 3D SANS CONNAÎTRE NI LA PROGRAMMATION, NI LE DESSIN! AVEC CLIPVISION 3 D, EN TEMPS RÉEL ET D'UN SIMPLE CLIC DE SOURIS, VOUS POUVEZ MANIPULER ET FAIRE ÉVOLUER DANS L'ESPACE PLUS DE 500 OBJETS . DÉFORMABLES ET MANIPULABLES À VOLONTÉ, CES 500 CLIPMODELS COUVRENT TOUS LES THÈMES LES PLUS UTILISÉS: ANIMAUX, ARCHITECTURE, MOBILIER, PERSONNAGES, TRANSPORTS.... INTERVENEZ SUR LEUR TEXTURE, EFFECTUEZ DES ROTATIONS, MODIFIEZ L'ANGLE ET LA COULEUR, MAITRISEZ LES REFLETS, LA 3D VOUS OBÉIT AU DOIGT ET À L'OEIL !

CLIPVISION 3D (PC) REF. 819 :195 F.

CLIPVISION 3D PRO (PC) REF. 821 :495 F.

MEDIASET

STORY BOARD

DEVENEZ RÉALISATEUR MULTIMEDIA! AVEC STORY BOARD, VOUS POUVEZ SIMULTANÉMENT METTRE EN SCÈNE DES VIDEOS, DES TEXTES, DES SONS ET DES IMAGES, ET RÉALISER SOUS WINDOWS VOS PROPRES APPLICATIONS INTERACTIVES OU PRÉSENTATIONS CYCLIQUES. SANS ÉCRIRE UNE SEULE LIGNE DE PROGRAMMATION, STORY BOARD VERSION PROFESSIONNELLE VOUS PERMET DE CRÉER ET DE NAVIGUER INTERACTIVEMENT DANS VOS PROPRES BASES DE DONNÉES D'IMAGES, DE SONS ET DE VIDÉOS, DE GÉNÉRER DES LIENS HYPERTEXTES, DE RÉALISER DES DIAPORAMAS, D'UTILISER UN FORMAT D'IMAGE RÉVOLUTIONNAIRE (FRACTAL), ET DE GÉRER LES ARRIVÉES D'OBJETS (ORDRE, DÉLAI, DÉCLENCHEMENT AUTOMATIQUE).

STORY BOARD VERSION PERSONNELLE (PC/DISQUETTE + CD-ROM) REF. 505 :245 F.

STORY BOARD VERSION PROFESSIONNELLE (PC/CD-ROM) REF. 509 :845 F.

WELLDONE

COLLECTION MEDIASTAR

DES DOCUMENTS EXCEPTIONNELS SUR LA VIE ET LA CARRIÈRE DES PLUS GRANDES STARS AVEC CD AUDIO «COLLECTOR», INTERVIEWS, EXTRAITS DE FILMS INÉDITS...

ELVIS PRESLEY (PC) REF. 663 :245 F. • MARILYN MONROE (PC) REF. 665 :245 F. • THE BEATLES (PC) REF. 664 :145 F. • THE ROLLING STONES (PC) REF. 818 :145 F.

MEDIA•SET

UN CD-ROM D'AVANCE

Service lecteurs n° 22

BON DE COMMANDE A envoyer à MediaSet - Parc d'activité les Radars - 24 rue Condorcet - 91700 Fleury - Tél. (1) 69 06 15 15 - Fax : (1) 69 06 40 90

☐ Oui je désire recevoir gratuitement le nouveau catalogue MediaSet 95

Réf.	Titres	Qté	Prix

30 F de frais d'expédition France métropolitaine uniquement (Colissimo). Gratuit pour toute commande supérieure à 500 F

TOTAL TTC

Règlement par : ☐ Carte Bleue N°: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Expire fin : ☐☐☐☐ Date et signature

☐ Chèque à l'ordre de MediaSet

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville / Code Postal : .....

Distributeurs à l'étranger : LOGICOSOFTWARE S.A. : Chemin des Paleyres, 5 - CP 126 - CH-1000 Lausanne 19 - SUISSE • MICRO SOLUTION S.A. : Rue d'Angoussart, 53 - 1301 Bierges - BELGIQUE • PMD LOGISOFT : 1060 Michèle Bohec, 106 B - Blainville (Québec) - CANADA

SVM M 01/96

Villagina

Sommaire du CD-Rom

Villagina n° 4

Bienvenue à Villagina : plusieurs bâtiments vous y attendent, avec des compléments aux articles du magazine ou des contenus originaux.

Bibliothèque

- Morceaux choisis : une démo de la première compil' interactive de *Libération* (pour Mac et PC).
- Les Imbattables : histoire en images d'un logiciel éducatif, avec interview de sa conceptrice, une enseignante de Marignane, et démo (Mac/PC) du CD-Rom.
- Rayman : une démo pour PC d'un jeu de plate-forme amusant et attrayant.
- Fou du foot ! : tout savoir sur le football français, des origines à nos jours (démo pour PC).

Ecole

Salle des travaux dirigés

- Les imprimantes couleur : réactions à chaud et en vidéo de nos lecteurs-testeurs.

Salle des travaux pratiques

- Tout sur les scanners à main : comment utiliser ces petites machines à numériser.

Cours de formation

- Les codecs de compression : comparatif de plusieurs méthodes de compression vidéo.

PREMIERS PAS

Vous découvrez Villagina ? Voici quelques conseils pour vous y repérer.

Cliquez sur la rue qui vous intéresse : vous vous trouvez aussitôt transporté vers le bâtiment principal.
Dès que le curseur change de forme, la zone est interactive : vous pouvez entrer dans une salle, écouter un personnage…ou encore afficher une information.
Vous pouvez également vous rendre directement dans le bâtiment souhaité en passant par le plan en 2D, accessible depuis la borne d'informations. En cliquant sur son écran, le plan s'affiche, un autre clic sur la destination et vous êtes aussitôt « téléporté ».
Lorsque vous êtes dans l'Atelier, vous avez accès à différents outils qui mènent à des fichiers d'exemples ou des *sharewares*, liés aux applications réalisées dans la rubrique Action de votre magazine.
Lorsque vous cliquez sur un outil, une boîte de dialogue s'affiche et vous permet de lancer une application, mais aussi de la copier automatiquement sur votre disque dur.
Afin de quitter Villagina, reprenez la rue de l'Arrivée, ou bien tapez Pomme Q sur Macintosh, ou Ctrl Q sur PC.

ENIGME

Comme dans chaque numéro, participez à notre jeu d'énigme. Interrogez donc les habitants de Villagina : ils vous mettront sur la voie…

Atelier

Caisse à outils

Les applications à faire soi-même : nos exemples.

- Un bulletin météo (Mac et PC).
- Le calendrier en fond d'écran (Mac et PC).
- Un jeu avec Klik & Play (PC).

Tournevis

Les outils qui permettent de réaliser ces applications :

- Klik & Play : version limitée du logiciel pour PC.
- Premiere : version démo pour Mac et PC du logiciel de montage vidéo.
- Décor (Mac).

Clé à molette

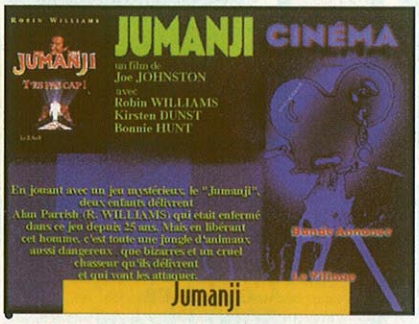
- Une série d'utilitaires et d'extensions pour effectuer le montage vidéo (Mac).

Appareil photo

- Les fichiers image et les projets Premiere de l'application météo.

Caméscope

- Les fichiers vidéo pour le montage du film météo.



Cinéma

Les bandes-annonces des nouveaux films :

- Témoin muet
- L'Indien du placard
- Le Maître des éléphants
- Jumanji (extraits)

Parc

Pavillon attractions

Hollywood se prend au jeu : la démo jouable de deux superproductions :

- The Dig (Mac et PC)
- Wing Commander IV (en avant-première)

Pavillon jeux

Une sélection de jeux en *shareware* :

- SuperHer (PC)
- Slime Invaders (Mac)

- Space Junkie (Mac)
- MacQubic 3.2 (Mac)

La Bonne Paire : un jeu réalisé par l'un des gagnants de notre concours (PC)

Pavillon musique

- Notre invité : Jean-Pascal Bruno

Pavillon talents

- Creepy Show : la création multimédia d'une gagnante de notre concours (Mac)
- Panégyrique : un CV interactif conçu par le troisième et heureux gagnant de notre concours (PC)

Showroom

- Le recyclage du verre : un jeu pour devenir un « citoyen vert »
- TVK : chut ! c'est une surprise… multimédia
- Grille des programmes d'Europe 1

Kiosque à journaux

Vous y découvrirez un bulletin d'abonnement à *SVM Multimédia*

Mairie

Y sont rassemblés les informations officielles du CD-Rom et les crédits

Colonne d'informations

En cliquant sur son écran, vous accédez au plan du village qui lui-même vous transporte directement sur l'endroit désiré.

En périphérie de Villagina

Une boîte à outils pour installer vos CD-Rom ou assurez vous-même le dépannage en cas de mauvais fonctionnement. Elle s'appelle :Ca peut servir (pour Macintosh) et SOS CD pour PC

Publié par
Excelsior informatique
1, rue du Colonel-Pierre-Avia,
75015 Paris.
Membre de ECP
Téléphone : (1) 46 48 48 48
Télécopieur : (1) 46 48 48 09

Direction

Président-directeur général : Paul Dupuy
Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur général adjoint : François Fahys
Directeur délégué Excelsior Informatique : Éric Montagne
Directeur financier : Jacques Béhar
Directeur marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus
Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault et Patrick-Alexandre Sarradeil
Directeur des études : Roger Goldberger
Directeur de la fabrication : Pascal Rémy, assisté de Valérie Brunehaut

Rédaction

Directeur de la rédaction : Yann Garret
Rédactrice en chef : Martine Guenzet
Rédacteur en chef adjoint : Laurent Clause
Secrétaire général de la rédaction : Ramon Alcaya
Chef de rubrique : Jean-Loup Renault
Rédactrice : Véronique Balizet
Secrétaires de rédaction : Jean-Marie Forget, Laurence Pindat, Marilyn Plenard
Première maquettiste : Christine Gourdal
Conception graphique : Isabelle Delongeas
Maquettistes : Cécile Gandini
Photographe-reporter : Jacques Feine
Chef de projet CD-Rom : Jean-Paul Néblon
Télécopieur de la rédaction : (1) 46 48 49 50
Ont collaboré à ce numéro : Claire Charpy, Arnaud Chaudron, Jacques Deconchat, Julien Demoly, François Dupin, Pier Farrugia, Jacques Harbonn, Yann Lebecque, Sylvain Pallix, Romain Poirot, Florence Serpette
Photographes – Illustrateurs : Archive photo, Jacques Beauchamp, Cosmos, France 2, Kafka, Sygma

Laboratoire

Chef de rubrique et responsable des essais : Yvon Dargery
Responsable technique : Christophe Bichot
Rédacteur technique : François Dupin
Tests : Laurent Fiévet, Jean-Michel Joffre, Bruno Gasnier, Stanislas Odinot
Secrétariat : Marie-Josette Petit

Documentation

Chef de service : Nathalie Nigro. **Documentalistes :** Anne Dauvilliers, Laurence Lecœur, Pascaline Peré-Vergé. Tel. (1) 46 48 48 31

Télématique

Coordination : Michel Brassinne, Sylvie Le Roch, Nathalie Nigro, Anne Dauvilliers, Laurence Lecœur, Loïc Lofficia, Dejan Markovic. Tel. (1) 46 48 48 72 – Fax (1) 46 48 48 69

Services commerciaux

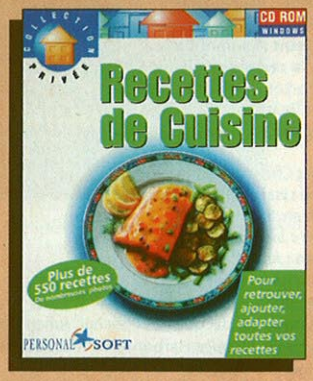
Chef de produit marketing : Emmanuelle Foulon. Tel. (1) 46 48 48 34
Abonnements et marketing direct : Patrick Alexandre Sarradeil
Vente au numéro : Jean-Charles Guérault, assisté d'Ivan Kloboukoff
Réassorts et modifications (réservé aux dépositaires de presse) : Terminal E 91. Tel. vert : 05 43 42 08
Relations extérieures : Michèle Hilling. Assistante : Blandine Devriendt. Fax (1) 46 48 48 09
Relations clientèle abonnés : Tel. (1) 46 48 47 08, à partir de 9 heures. Par courrier : Service Abonnements, 1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75503 Paris Cedex 15
Numéros antérieurs et reliures : Chantal Poirier. Tel. (1) 46 48 47 18

Publicité

Directrice commerciale de publicité : Marie-Christine Seznec
Directeur de publicité : Bertrand Clavières. Tel. (1) 46 48 18 42
Chef de publicité : Alexis Rateau. Tel. (1) 46 48 49 30
Assistante de publicité : Nelly Grenier. Tel. (1) 46 48 47 56
Publicité internationale : Philippe Lesaint.
Représentants : Grande-Bretagne : Imm – Tel. (44) 171 493 33 99 – Fax (44) 171 493 44 65. Bénélux : ems – Tel. (32) 2 733 96 98 – Fax (32) 2 732 23 72. Allemagne : L. axe & Ass. – Tel. (49) 611 95 17 60 – Fax (49) 611 95 17 61. Taïwan : Taïwan bright – Tel. (886) 2 755 79 01 – Fax (886) 2 755 79 00. USA & Canada : Global media – Tel. (415) 306 08 80 – Fax (415) 306 08 90

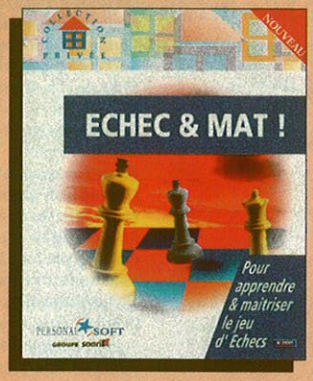
Excelsior Informatique SA. Capital social : 10 000 000 F. Durée 99 ans.
Dépôt légal en cours. ISSN en cours. Commission paritaire : 76 368. Directeur de publication : Paul Dupuy. Imprimerie Seregni. Compogravure : Graphimac.
Encart : Service lecteurs 2 p. entre les pages 154 et 155 (toute diff.).
Abonnement : 11 numéros. France métropolitaine : 342 F. Autres pays : nous consulter. Tel. (1) 46 48 47 08.

La Collection
Le multimédia



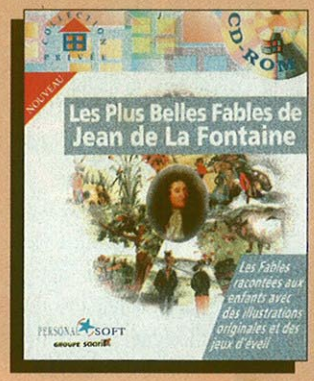
Recettes de Cuisine — 179 F

Pour retrouver, adapter et ajouter toutes vos recettes
Choisissez, parmi ces 550 recettes, des plats simples ou élaborés. Ajoutez autant de recettes que vous voulez. Que vous soyez pressé, que vous receviez, que votre réfrigérateur soit presque vide... il existe au moins une recette qui correspond à vos besoins. Illustré par de nombreuses photos.
Existe en version disquette avec 500 recettes, sans photo.



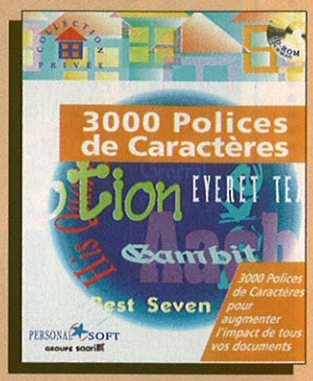
Echec & Mat 3D — 179 F

Pour apprendre et maîtriser le jeu d'échecs sous Windows
Etes-vous prêt à devenir le Grand-Maître des Echecs ? Trouvez l'adversaire à votre mesure grâce aux 10 niveaux de jeu (du débutant au Grand-Maître). Jouez en 3D, avec un choix de 6 échiquiers différents et 5 modèles de pièces. Fourni avec plus de 450 parties qui ont marqué l'histoire des échecs de 1895 à nos jours.
Existe en version disquette.



Les Plus Belles Fables de Jean de La Fontaine — 215 F

Les fables racontées aux enfants avec des illustrations originales et des jeux d'éveil
Découvrez des créations vivantes, pleines de finesses et de nuances, servies par des animations, des comédiens et des jeux d'éveil, qui font apprécier les célèbres fables. Pour donner aux enfants de 4 à 12 ans le goût d'apprendre, de lire, d'observer... Conçu par une équipe pédagogique constituée d'enseignants et de parents.

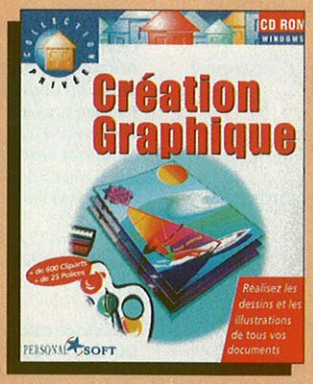


3000 Polices de Caractères 3000 Cliparts Couleurs 3000 Photos — 215 F

Pour augmenter l'impact de l'ensemble de vos documents
Le choix d'une police de caractères, d'un clipart ou d'un photo augmente l'importance donné aux mots pour que la forme donne de la force au fond. Idéal pour vos courriers, brochures, logo, ...
Photos libres de droits...

Arbre Généalogique — 179 F

Créez votre arbre généalogique et transmettez-le à vos enfants
Arbre Généalogique regroupe à lui seul tous les outils nécessaires pour classer, ordonner et trier vos données généalogiques. Devenez le gardien de votre mémoire familiale et transmettez ce patrimoine à vos enfants.
Découvrez la généalogie des rois de France, d'Angleterre ainsi que des personnages bibliques de la Genèse...
Existe aussi en version disquette.

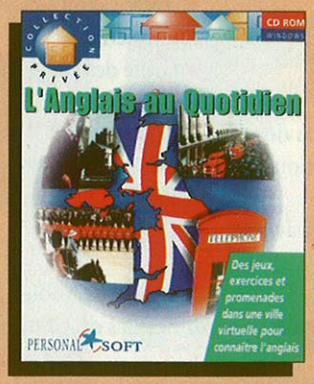


Création Graphique — 215 F

Pour réaliser vos dessins et illustrations (logo, invitation...)

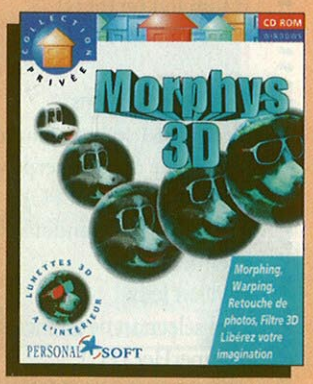
Publications

Pour des mises en page impeccables (rapports, brochure...)
Grâce à leur richesse fonctionnelle et leur simplicité d'utilisation, *Création Graphique* vous permet de transformer vos idées en de superbes illustrations, et *Publications* vous permet de mettre en page tous vos documents. Réalisez en un instant des documents dignes des professionnels avec des délais et des coûts bien inférieurs...



L'Anglais au Quotidien — 215 F

Des jeux, des exercices et des promenades dans une ville virtuelle
Progressez en anglais grâce à un voyage interactif dans une ville imaginaire. Utilisez votre mémoire visuelle et auditive, répétez ce que vous entendez, vous améliorerez votre prononciation et votre intonation. Le dictionnaire des mots courants, les phrases usuelles et les conseils pratiques vous aideront à progresser. *Existe en version espagnole avec L'Espagnol au Quotidien.*



Morphys 3D — 179 F

Avec le morphing, warping, retouches d'image, filtre 3D,... libérez votre imagination.
Rapide et facile à utiliser, *Morphys 3D* vous permet de rivaliser avec les séquences utilisées dans les clips vidéo, au cinéma et dans la publicité... Vous pourrez facilement métamorphoser vos photos de manière fluide et progressive.
Livré avec de très nombreuses photos, animations et morphings...
Lunettes 3D à l'intérieur !!!

Privée.
accessible à tous

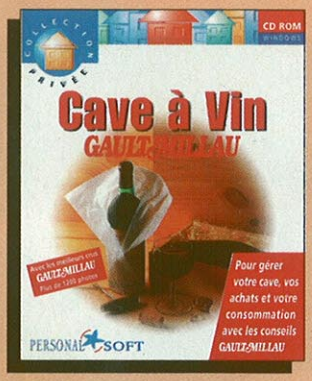
VENISE

Cave à Vin GaultMillau

Pour gérer votre cave, vos achats et votre consommation avec les conseils GaultMillau

Grâce à GaultMillau, *Cave à Vin* est non seulement un formidable outil de gestion (stock, livre de cave, ...) mais également un guide complet regroupant toutes les informations indispensables sur le vin. Plus de 1200 photos, la carte des régions viticoles, les coordonnées de plus de 750 domaines sélectionnés par GaultMillau. *Existe en version disquette sans la base GaultMillau et sans photo.*

NOUVEAU
179 F



Terrasses & Jardins

Pour créer, entretenir et aménager votre jardin

Créez votre modèle de jardin grâce à des outils de dessin simples et pratiques, ... et simulez son évolution à travers le temps. Disposez de tous les conseils utiles pour aménager votre jardin et bien l'entretenir. Plus de 1100 fiches, plus de 1000 photos, une base de données susceptible d'être d'enrichie...

NOUVEAU
179 F

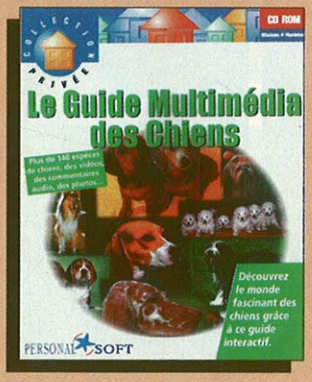
Le Guide Multimédia des Chiens*

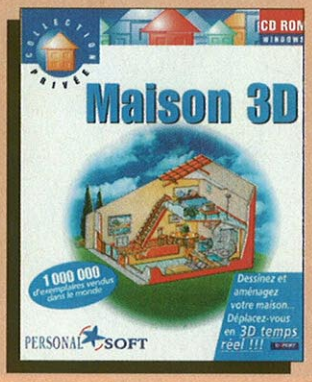
Découvrez le monde fascinant des chiens grâce à ce guide interactif.

Plus de 140 espèces présentées par une fiche complète, des photos, des vidéos, des commentaires audio, ... Retrouvez ce que vous voulez savoir sur les chiens dans ce guide interactif. Plus de 25 minutes de vidéo, plus de 140 photos, 2 heures de commentaires, des centaines d'articles, des morphings, des jeux, un glossaire...

* **Le Guide Multimédia des Chats** - *prochainement disponible.*

NOUVEAU
215F





Maison 3D

Dessinez et aménagez votre maison... Déplacez-vous en 3D temps réel !!!

Dessinez le plan de votre habitation, aménagez et meublez votre intérieur. Déplacez-vous et visualisez en 3D temps réel chacune de vos pièces. Utilisez tous les outils pour créer votre projet : Outils de dessin, plans sur plusieurs étages, plus de 200 objets de décoration, plus de 20 plans. Imprimez en 2D ou 3D.

NOUVEAU
179 F

Vous pouvez trouver tous les titres de la Collection Privée à : **Auchan, BHV, Boulanger, Carrefour, Casino Rallye, Conforama, Continent, Cora, Darty, Exell, Extrapole, Fnac, HyperMédia, Interdiscount, Leclerc, Métro, Micropuce, Serap, Surcouf, TWC / AAT, Virgin, ...**
Distribution Suisse : Logico Software
Canada : D.I.L. - Belgique : DIES

Caractéristiques Techniques :
Disquettes : Les logiciels de la Collection Privée fonctionnent sur tous PS/PC 386 minimum, sous MS DOS 3.Xx ou supérieur doté de 4 Mo de RAM minimum, équipé de Windows 3.1x -Windows 95 et d'un disque dur. Un écran 256 couleurs est vivement recommandé.

CD-ROM : Les CD-ROM de la Collection Privée fonctionnent sur tous PS/PC 386 minimum, sous MS DOS 3.Xx ou supérieur doté de 4 Mo de RAM (8 recommandés), équipé de Windows 3.1x-Windows 95, d'un disque dur, d'un lecteur CD-ROM. Un écran 256 couleurs et une carte son sont vivement recommandés.

Parc des Barbanniers - 5, promenade de la Bonnette 92632 Gennevilliers Cedex
Tél : (1) 41 21 07 07 - Fax : (1) 41 21 31 73

3615 PERSONAL SOFT
CompuServe : "Aller à" INFOFR
Section PERSONAL SOFT

Bon de Commande

❍ **Oui**, je commande les logiciels suivants :

M./Mme/Mlle Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____

Merci de m'envoyer les logiciels dont j'ai coché la case (tous les prix sont indiqués TTC) :

- ❍ Recettes de Cuisine ..... 179 frs (❍ CD-ROM ❍ Disquette)
- ❍ Cave à Vin-GaultMillau ..... 179 frs (❍ CD-ROM ❍ Disquette)
- ❍ Terrasses & Jardins ..... 179 frs
- ❍ Echec & Mat 3D ! ..... 179 frs (❍ CD-ROM ❍ Disquette)
- ❍ Fables de La Fontaine ..... 215 frs
- ❍ L'Anglais au Quotidien ..... 215 frs
- ❍ L'Espagnol au Quotidien ..... 215 frs
- ❍ Le Guide Multimédia des Chiens 215 frs
- ❍ Le Guide Multimédia des Chats 215 frs
- ❍ Arbre Généalogique ..... 179 frs (❍ CD-ROM ❍ Disquette)
- ❍ Création Graphique ..... 215 frs
- ❍ Publications ..... 215 frs
- ❍ Maison 3D ..... 179 frs
- ❍ 3000 Polices de Caractères ..... 215 frs
- ❍ 3000 Cliparts Couleurs ..... 215 frs
- ❍ 3000 Photos-Banque d'images .... 215 frs
- ❍ Morphys 3D ..... 179 frs

Participation frais de port : 39 F.TTC (1)
❍ Je joins à ma commande mon règlement par chèque à l'ordre de PERSONAL SOFT
❍ Je préfère régler par Carte Bancaire (Une facture me sera adressée avec ma commande.)

N° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Expire fin : |_|_| |_|_|
Date : Signature :

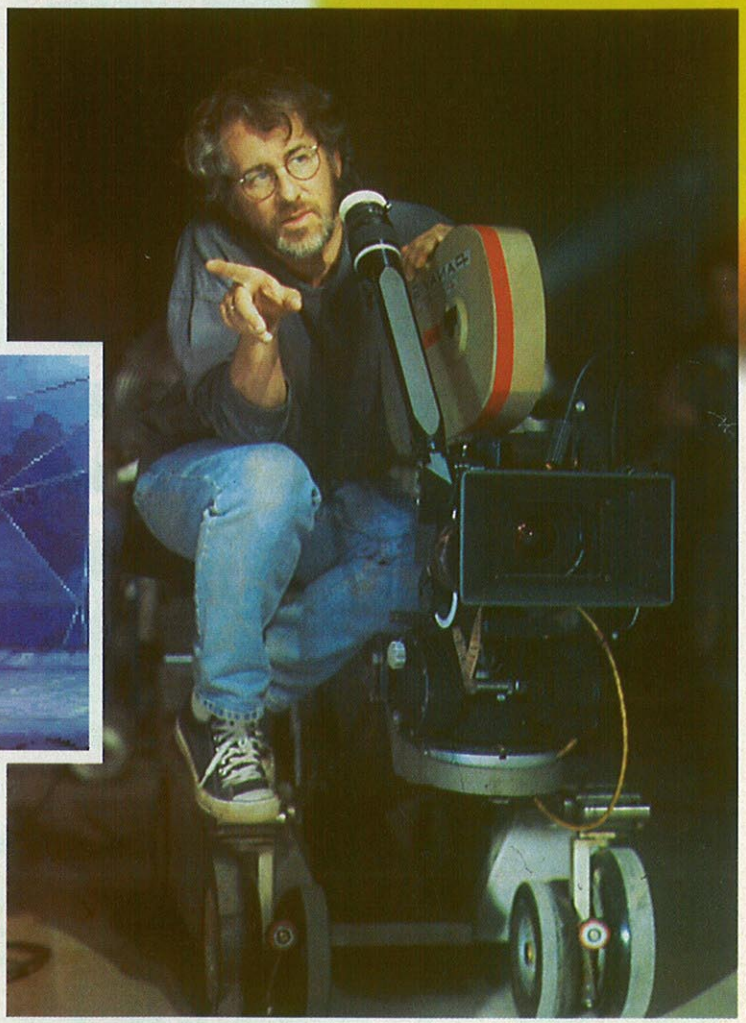
L'accès au service technique est gratuit pour tous les utilisateurs. Indications non-contractuelles.
(1) Pour DOM-TOM et étranger, nous consulter. Bénéficiez de la garantie : "Satisfait ou Remboursé"
A retourner sous enveloppe affranchie, accompagné de votre règlement, à Personal Soft Parc des Barbanniers - 5, promenade de la Bonnette - 92632 Gennevilliers Cedex

Service lecteurs n° 23

SVM MI 01/96

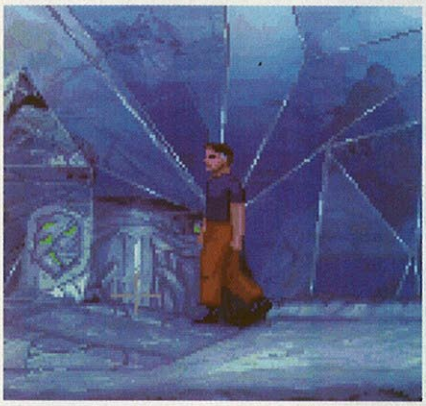
Quand le cinéma

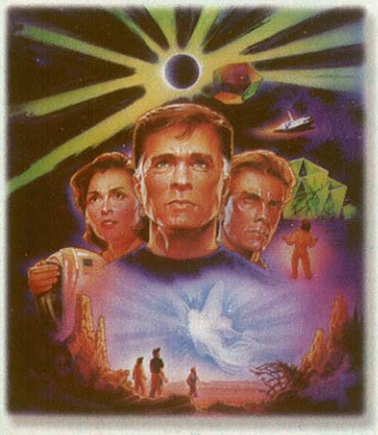
Connaissez-vous le dernier Spielberg ? Est-ce Jurassic Park II ou le Retour de la revanche de Casper ? Que nenni ! C'est The Dig, un nouveau jeu d'aventures dont le scénario a été concocté par maître Steven et édité par LucasArts Entertainment Company. Siliwood, fruit de la rencontre entre Hollywood et la Silicon Valley, est en marche !



SYGMA

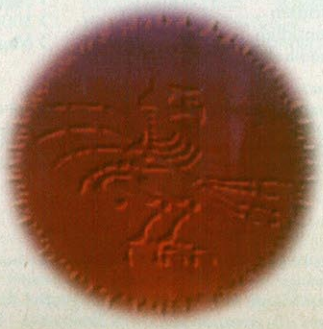
Cette passion de Spielberg pour les jeux vidéo n'est pas si subite que ça, puisque The Dig est en développement depuis trois ans. Le maître n'a pas ménagé ses efforts en ce qui concerne le script, et, de fait, sa « patte » est bien présente dans le jeu.





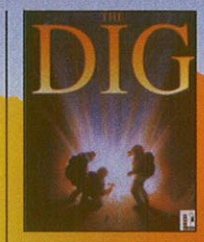
Non, cela n'est pas un poster de cinéma, mais bel et bien l'affiche de The Dig !

Bornéo, Indonésie. Un astéroïde venu du fin fond de l'espace apparaît sur les écrans des radiotélescopes terriens et semble se diriger tout droit vers notre bonne vieille planète ! Pas de panique, les Etats-Unis, toujours prêts à se mettre sur le devant de la scène, envoient une navette spatiale. A son bord, cinq astronautes, et pas des moindres : Cora Miles, chargée de manœuvrer le bras articulé ; Maggie Robbins, « la plus célèbre journaliste dans le monde », qui a subi un entraînement rigoureux de spationaute ; Ludger Brink, un archéogéologue au fort accent germanique ; Boston Low et Ken Borden, des astronautes de carrière. Ces derniers occupent respectivement les postes de commandant de la mission et de pilote de la navette. Objectif initial de l'expédition : placer en deux endroits d'Attila (le petit nom de l'astéroïde) une charge nucléaire sensée le « blaster » et le placer en orbite terrestre, créant ainsi une nouvelle lune…



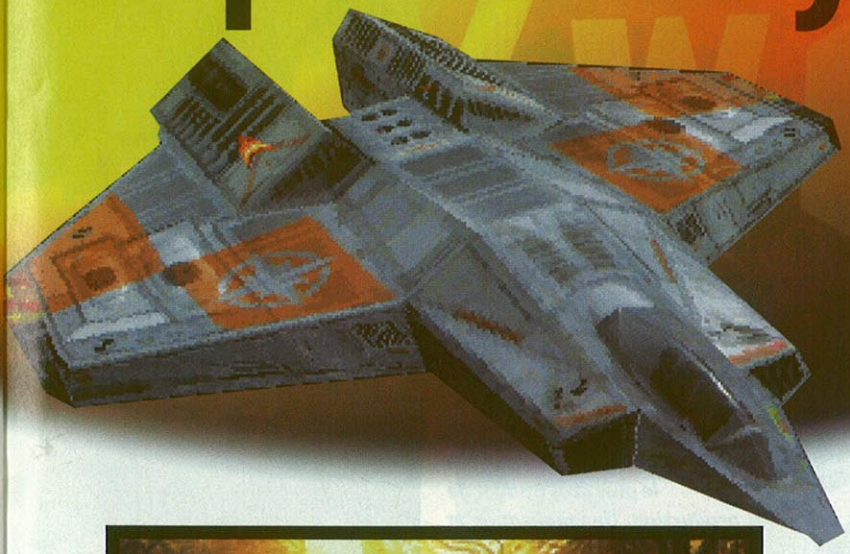
La griffe des maîtres

The Dig n'est pas un CD-Rom tout à fait comme les autres. Il témoigne de l'intérêt grandissant des maîtres de Hollywood pour le jeu. Non seulement il est édité par LucasArts, société fondée par George Lucas, l'un des premiers à avoir (brillamment) jeté une passerelle entre cinéma et informatique, mais



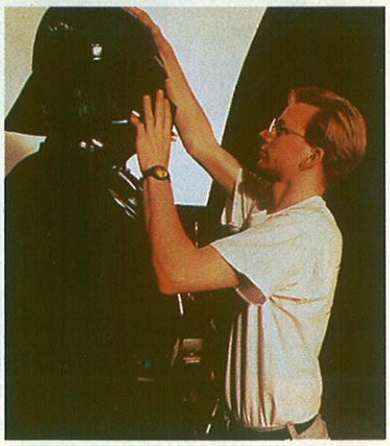
The Dig
En français. CD-Rom MS-Dos, Windows 95 et Mac.Editeur : LucasArts. Distributeur : Ubi Soft. Prix : env. 350 F TTC.

se prend au jeu...

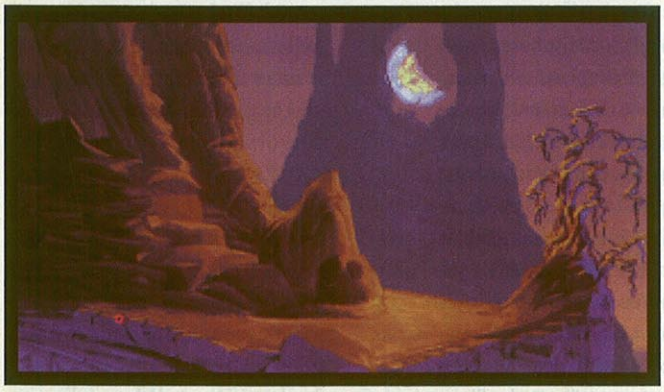


Archive Photos

Jeu vidéo ou film, le travail est pratiquement le même... Ici, le tournage de Rebel Assault 2, qui bénéficie de scènes originales inspirées de la Guerre des étoiles.



D.R.



Comme dans un film de science-fiction, la sensation de se trouver dans un monde inconnu et incompréhensible est bien là. Les paysages contribuent à camper cette atmosphère mystérieuse.

– en plus – son scénario est signé par Steven Spielberg lui-même. Et ce dernier, auteur prolifique, a su démontrer – de *Duel* à *la Liste de Schindler,* en passant par *E.T.* – l'étendue et la diversité de son talent. Mais, pour Spielberg, The Dig n'est pas une « simple rencontre d'un autre type » (avec le petit écran des ordinateurs). Il inaugure une nouvelle carrière, puisque, outre ce jeu, il a de nombreux projets multimédias, au sein de sa société Dreamworks (voir encadré page suivante).

Un scénario à rebondissements

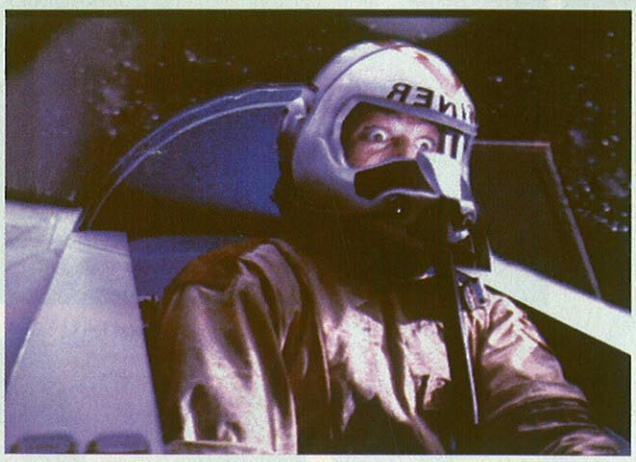
Verdict : l'expérience est réussie. Si The Dig est solidement ancré dans la lignée des jeux d'inspiration cinématographique, le jeu se caractérise avant tout par l'originalité et la qualité de son scénario.

L'exploration spatiale proposée ici est riche en rebondissements : l'étrange planète que les astronautes vont découvrir à des années-lumière de la Terre recèle les restes d'une civilisation perdue, que les héros (et le joueur, par la même occasion) doivent réussir à comprendre. Au sein de cet univers énigmatique, les personnages ne sont pas de vulgaires machines à tuer, ni des marionnettes tout juste bonnes à humaniser le décor ; la réflexion est de mise : c'est la force du jeu. L'impression de réalisme se révèle d'autant plus forte

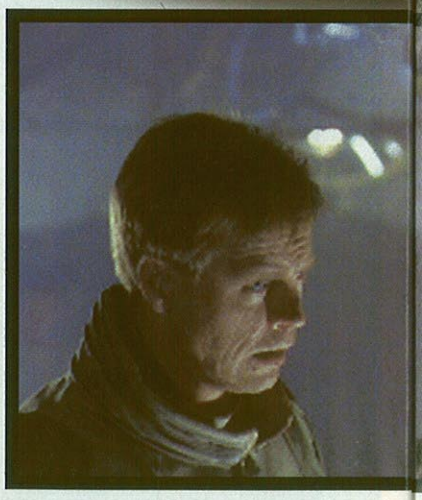
que les dialogues sont extrêmement soignés. Normal : ils ont été écrits par un maître du roman de science-fiction – Oscar Scott Card, en l'occurrence.

Superproduction, le jeu bénéficie également d'une éblouissante réalisation, enrichie d'une bande-son de qualité. Pour les effets spéciaux, LucasArts a frappé à la porte de son « grand frère », Industrial Light & Magic (ILM) – autre société de George Lucas, qui a réalisé les truquages de *Jurassic Park* et de *Casper*. Ce type de réalisation n'a pourtant rien d'exceptionnel : grâce aux techniques de création cinématographique issues de l'informatique et aux nouvelles possibilités de compression d'images, qui autorisent le stockage de séquences auparavant trop lourdes pour être contenues sur CD-Rom, les jeux flirtent de plus en plus avec le cinéma.

D'autres titres ont déjà exploité cette manne, avec autant (voire plus) de brio que The Dig. On peut citer le pionnier du genre, Under a Killing Moon, de US Gold, un polar bénéficiant d'une réalisation exceptionnelle : des acteurs en chair et en os dans des décors en images

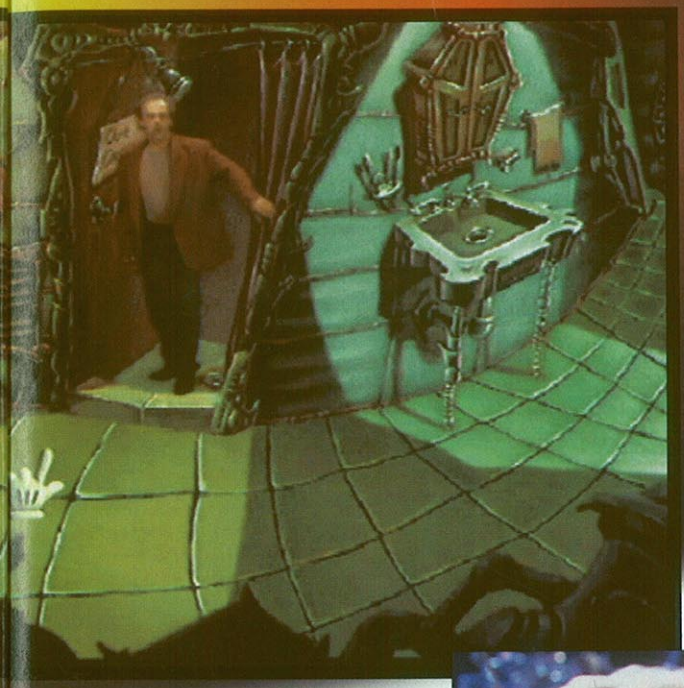


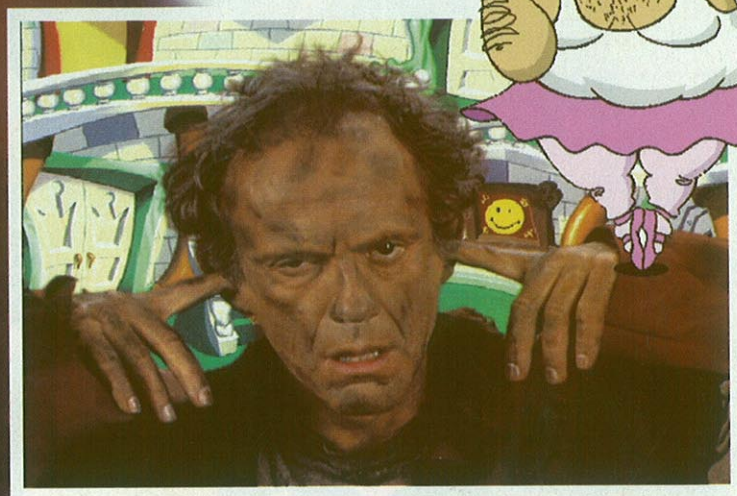
Wing Commander IV, qui doit sortir prochainement, constitue le plus gros budget de production. Une réalisation et une affiche dans le plus pur style hollywoodien, avec notamment la présence de Mark Hamill et Malcolm McDowell.



Dreamworks, le studio du futur

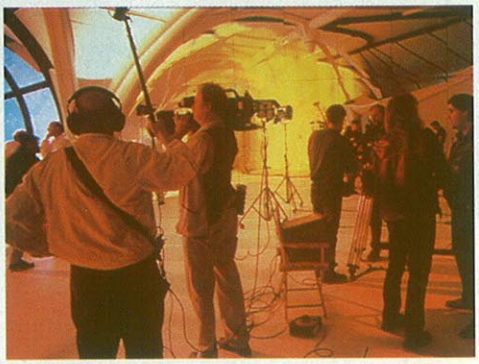
Émoi à Hollywood, en octobre 1994, lorsque l'on découvre qui se cache derrière les initiales de Dreamworks SKG. En effet, l'entreprise a été fondée par trois stars du monde du spectacle : le célèbre réalisateur-producteur Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg, ancien pilier des Studios Disney (et père du *Roi Lion*), et David Geffen, milliardaire de l'industrie du disque (promoteur de Nirvana, Guns 'n Roses...). Le trio SKG ne fait pas les choses à moitié. Leur but : devenir le premier studio de création d'œuvres cinématographiques et multimédias. Quelque deux milliards de dollars d'investissement sont nécessaires afin de relever ce défi, ainsi que des partenariats bien choisis. Les trois mousquetaires n'hésitent pas à tisser des alliances dans tous les coins et recoins. Au générique, citons notamment Silicon Graphics, qui mettra en œuvre, à partir de ses ordinateurs, un studio numérique high-tech ; IBM, qui lui prêtera main forte pour la partie logicielle et communication ; MCA (récemment reprise par Seagram), qui a remporté la distribution des films et autres produits de la machine à rêves ; la chaîne de télévision ABC, qui diffusera les émissions ; et Microsoft, qui apportera son savoir-faire en matière de multimédia (Paul Allen, cofondateur avec Bill Gates de Microsoft, a même investi personnellement dans l'affaire). Le premier projet est un dessin animé de long métrage, *le Prince d'Egypte*, qui sortira fin 1998. Après cette évocation des dix commandements, le studio devrait produire une dizaine de films par an. Parmi lesquels, vraisemblablement, *Jurassic Park II* et *Indiana Jones IV*. Egalement au programme, des émissions de télévision, des CD-Rom, bien sûr, et des jeux. Avec une philosophie particulière : les jeux seront des prolongements directs des films, et exploiteront les séquences cinématographiques. Du moins ceux qui s'y prêtent.





A paraître en 96, la Guerre des Toons : Christopher Lloyd se retrouve projeté dans l'univers d'un dessin animé.

Autre tournage en cours chez Origin : The Darkening. Plus qu'un jeu, un film interactif, avec des interprètes de prestige, dont Mathilda May.



de synthèse. Mais aussi Rebel Assault II (voir critique dans ce numéro) ou la série des Wing Commander (Origin/Electronic Arts). Son dernier épisode, le numéro IV, se fonde sur un casting hollywoodien (Mark Hamill et Malcolm McDowell) sa réalisation a nécessité sept semaines de tournage, et trente-huit décors différents entièrement reconstitués sur quatre plateaux.

C'est une première, car, jusqu'à présent, en matière de jeux, on recourait plutôt à des décors en images de synthèse. Pour Wing Commander V (attendu pour janvier 97), les auteurs feront encore plus fort : jeu et film seront tournés simultanément, et, cette fois, c'est le grand écran qui reprendra les images du petit.

Des stars sur les micros

Autre tendance actuelle chez les éditeurs : engager des comédiens chevronnés. Et les exemples sont nombreux : Mathilda May dans The Darkening (également chez Origin, sortie prévue en mai), Christopher Walken et John Rhys-Davis (*les Aventuriers de l'arche perdue*) dans The Ripper (Gametek), Christopher LLoyd dans la Guerre des Toons que prépare Virgin Interactive, un anti-Roger Rabbit puisque, cette fois, un humain se trouve plongé dans un dessin animé ; le joueur devra non plus faire faire des pirouettes à des lapins, mais « actionner » un véritable comédien.

En France, les sociétés qui doublent les jeux américains, tel Ubi Soft, commencent à recourir aux acteurs professionnels pour doubler les voix.

De quoi améliorer la qualité des jeux. Mais tout ceci a également pour effet d'augmenter considérablement les budgets. Les productions coûtent aujourd'hui entre 3 et 5 millions de dollars, et même 12 millions de dollars pour Wing Commander IV. Cependant, la présence de stars au générique des jeux permet des opérations de marketing… fort juteuses. Et cette technique-là, Hollywood comme la Silicon Valley l'expérimentent depuis des années. Mais encore faut-il, pour que la recette prenne, que la qualité soit au rendez- vous. Osons rêver…

R. Poirot, A. Chaudron et M.Guenzet

SUR NOTRE CD-ROM

Dans le Parc d'attraction du Village, vous trouverez une démonstration de The Dig et de Wing Commander IV en avant-première.

ABRACADABRA, VOICI LA MULTIMEDIAMANIA.

TOUT REUSSIR AU QUOTIDIEN

Comment réussir ses tours de magie et la sauce Gribiche ? Devenir cordon bleu et avoir la main verte ? Comment mettre sa table en fête et son corps en forme ? Etre aussi doué pour le tango que pour la déco, les pliages ou le jardinage ? Avec les CD-ROM de la collection Multimédiamania, vous allez tout réussir au quotidien, et découvrir pleins de trucs, de conseils et de bonnes idées pour votre vie de tous les jours. La Multimédiamania, une nouvelle approche du CD-ROM, didactique, ludique et sympa : signé Sybex !

Service lecteurs n° 25

DANS LA COLLECTION MULTIMEDIAMANIA :

LA CUISINE : LES SAUCES - REF. 1678 - 99 F
DÉCORATION DE PLATS - REF. 1684 - 99 F
LA CUISINE ITALIENNE ET LES PATES - REF. 1692 - 99 F
MON BALCON FLEURI TOUTE L'ANNÉE - REF. 2017 - 99 F
LA GYM - REF. 1693 - 99 F
LE PLIAGE - REF. 1687 - 99 F
LA MAGIE - REF. 1679 - 99 F
LE JARDINAGE : LES BONZAIS - REF. 1695 - 99 F
DANGERS DOMESTIQUES : STOP ! - REF .1677 - 99 F

En vente chez votre revendeur habituel

BON DE COMMANDE A envoyer à Sybex - 1 et 12, villa Coeur-de-Vey 75685 Paris cedex 14 - Tél (1) 44 12 61 30 - Fax (1) 45 41 53 06

Réf.	Titres	Qté	Prix
		TOTAL TTC	29 F *

* 29 F de frais de port et d'emballage

☐ Oui je désire recevoir gratuitement le nouveau catalogue Sybex 96

Règlement par : ☐ Carte Bleue N°: ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊
Expire fin : ⌊⌊⌊⌊ Date et signature
☐ Chèque à l'ordre de Sybex
Nom: ..... Prénom: .....
Adresse: .....
Ville / Code Postal: .....

MMM/SVMM 01

Pole position sur le Web

« Le Dakar '96 en direct live sur Internet » : c'est ce que les organisateurs du célèbre rallye ont promis pour fêter sa 18e édition. Depuis le 30 décembre (jour du départ des trois cents voitures, motos et camions qui relient Grenade à la capitale sénégalaise), une liaison satellite permanente entre le site et le PC course permet de suivre – en temps réel – le déroulement des étapes, de télécharger des extraits vidéo et d'entendre les interviews des pilotes. Hubert Auriol, le directeur du Dakar, qui fut trois fois vainqueur de la course, s'est même engagé à expédier des messages quotidiens dans les boîtes aux lettres du monde entier. Adresse : http://www.dakar.com

Diplômés en multimédia

Le 26 février, il sera trop tard : le dépôt des dossiers d'inscription pour le mastère Multimédia-Hypermédia de l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts sera clos pour l'année 96. Rappelons que cette formation (en un an, soit 1 600 heures), est ouverte aux étudiants de niveau bac + 5) ou aux professionnels... en mesure d'acquitter des frais de scolarité de 40 000 francs.

Apple joue le jeu

Jusque-là, le Macintosh était considéré comme un piètre joueur. Apple part en guerre contre cette réputation. Premiers effets : d'excellents jeux arrivent !

LA TENDANCE se confirme : votre Macintosh a maintenant dans sa ludothèque les meilleurs titres du monde PC, tels que Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road, Wing Commander III, Rebel Assault II ou Comanche. D'autres arriveront en février, et ils seront nombreux : Flight Unlimited, un simulateur de vol, The Dig, Warcraft, le jeu de stratégie...

Cette tendance est le fruit de la politique volontariste d'Apple lancée il y a un an avec la création d'une cellule spécialisée, incorporée à la division recherche et développement d'Apple à Cupertino. Celle-ci intègre un chef de produit technologie, chargé d'adapter les outils d'Apple aux applications ludiques, un « évangéliste » (selon l'expression consacrée à Cupertino), qui tente de rallier à la cause du Macintosh développeurs et éditeurs, et, enfin, un responsable marketing, en quête d'une nouvelle image pour Apple.

Selon ce dernier (Yves Martin, un Français exilé en Californie) : « *Ce qui compte, ce n'est pas la quantité de jeux sur notre plate-forme, mais la qualité. Il y a peut-être deux mille références pour PC aux Etats-Unis, mais seules une vingtaine comptent.* » Les défenseurs de la Pomme espèrent, à terme, que les nouveaux jeux sortiront simultanément dans les deux environnements. Ils entendent aussi battre leur partenaire en matière d'efficacité, en adaptant certaines technologies propres à Apple au monde exigeant des jeux : c'est le cas de QuickTime VR, avec ses possibilités réalistes d'univers en 3D, de QuickDraw 3D, déjà utilisé dans un jeu de tir américain, Havoc (de Relality Byte). Même Open Doc, l'architecture objet d'Apple qui doit prochainement débarquer sur les Macintosh, devrait se plier aux exigences des jeux.

« *Dans des jeux comme Donjons et Dragons, le joueur s'identifie à un personnage. Open Doc permettra d'exporter ce personnage comme n'importe quel objet informatique vers d'autres jeux.* » Chez Apple, on explore également les voies du *on line*. Un projet est en cours avec l'éditeur Domark : Confirmed Kill, un jeu de simulation de la bataille d'Angleterre... qui pourrait se jouer à cinq cents personnes sur Internet. Une bataille décisive pour Apple que cette politique du jeu, alors qu'économiquement la société connaît quelques troubles et qu'elle se prépare à entrer dans le monde des consoles avec sa Pippin. Selon Yves Martin, les jeux sur Mac s'adapteront facilement sur la console.

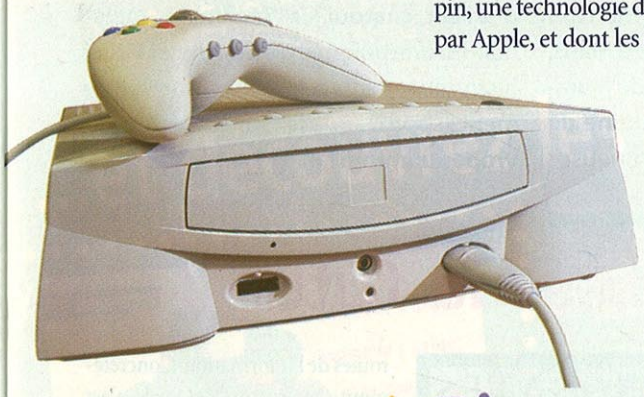
Rubrique réalisée par Martine Guenzet, avec V. Balizet, L. Clause, J.-L. Renault et F. Serpette.

La console à tout faire

LA POWER PLAYER de Bandai est à mi-chemin entre le micro-ordinateur et la console. Comme une console, elle possède une manette de jeu et un câble de connexion pour téléviseur. Comme un ordinateur, elle est dotée d'un processeur Power PC 603e, d'une mémoire de 12 Mo et d'un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse. Il est même possible de lui adjoindre un clavier et un disque dur. On obtient alors un vrai Macintosh.

Rien d'étonnant, puisque la Power Player est issue de la Pippin, une technologie développée par Apple, et dont les droits ont été cédés au japonais Bandai. La Power Player est en fait très polyvalente. Console (avec une trentaine de jeux disponibles) et éventuellement ordinateur, elle peut aussi devenir lecteur de films sur CD au format Mpeg, et même se transformer en terminal pouvant se connecter à Internet. Actuellement, seuls les Japonais peuvent se l'offrir, pour un prix supérieur à 3 000 francs.

La France sera le premier pays occidental à la voir arriver, vers avril-mai, au même prix. Pour l'occasion, Bandai mettra en place un système de réseau par modem qui permettra aux acquéreurs de jouer à plusieurs.



Brèves

PASSIONS PRIVEES

Ni osé ni fleur bleue : ce titre a été choisi par IBM afin de caractériser la grande exposition qu'elle parraine jusqu'au 24 mars au musée d'Art moderne de la ville de Paris. Une exposition d'envergure qui occupera les trois niveaux du musée et offrira un panorama chronologique de la peinture moderne. Quelque mille œuvres ont été rassemblées pour l'occasion, représentant trois cents artistes. Des noms prestigieux : Cézanne, Van Gogh, Magritte, Picasso, Dubuffet, Warhol, Giacometti, mais aussi de jeunes talents – Blais, Gonzalès-Torres, Ferrer – et, en invités d'honneur, ceux qu'on nomme les Nouveaux Réalistes (César, Klein, Spoeeri).

COMPUSERVE À LA CAMPAGNE

A l'instar d'Internet, Compuserve est désormais accessible partout en France, via le réseau Transpac, à 14 400 bps, pour le plus grand bonheur des provinciaux. Ces derniers pourront naviguer au prix d'une unité téléphonique toutes les deux minutes en composant le 36 06 44 44. Seule différence : un surcoût tarifaire de 0,23 francs par minute, qui pourra subir quelques variations selon le cours du dollar.

Plus cyber sera la nuit

PREPAREZ-VOUS à passer une nuit blanche, le 26 janvier, de 20 h 30 à 3 h 30 : Canal+ vous invite à une nuit cyber. Prenez un bon café – serré et... cyber – et embarquez pour le voyage. C'est d'abord à un parcours initiatique, *via* huit lignes de métro internationales (en parfait état de fonctionnement), que Canal+ vous convie, vous livrant les clefs de cette nouvelle culture qui associe informatique, communication, images de synthèse, réalité virtuelle et jeux. La nuit sera riche en surprises, en images surprenantes, en fictions interactives et en musiques électroniques. La petite histoire de la cyberculture vous y sera contée : celle des jeux vidéo, récente mais pleine de rebondissements, celle du mot « cyber », que Canal+ fait remonter à l'Antiquité, les Grecs ayant choisi ce terme pour qualifier le gouvernail de leurs bateaux. Cinéma à l'honneur, avec un film qui date de 1982 (comme quoi la cybermode a fait son chemin). Il s'agit de Tron, entièrement réalisé en images de synthèse.

Un détour par le X et le sexe virtuel : pas de tabou à Canal + ! Le sujet, traité en fin de nuit, ne clôturera pas l'événement : ce dernier s'achèvera sur une séquence beaucoup plus osée à la télévision : elle donnera la parole aux intellos. Y aurait-il de la critique dans l'air ?

La faute aux photos

Les appareils photo numériques sont pain béni pour ceux qui s'adonne au multimédia : leurs photos peuvent être transférées directement sur un micro-

ordinateur au moyen d'un câble et d'un logiciel. Ainsi, le nouveau Casio QV10 peut stocker dans sa mémoire 96 photos d'une taille de 320 x 240 pixels en 16,7 millions de couleurs. Comme elles sont au format Jpeg, elles sont facilement récupérables. Enfin, le QV10 est doté d'un petit écran à cristaux liquides qui permet de visionner les clichés et d'éliminer ceux qui sont ratés, laissant ainsi de la place pour d'autres essais plus fructueux. Seul défaut de cette appareil, son prix : 6 000 francs environ !

Une chambre en ligne

Les hôtels Concorde s'installent sur Internet. Grâce à Netscape 2.0, associé à la technique Frames, ce site offre une promenade aisée d'hôtel en hôtel pour permettre à la fois un accès rapide au central de réservation en ligne et profiter des réductions « saison creuse ». (http://www:concorde-hotelf.com).

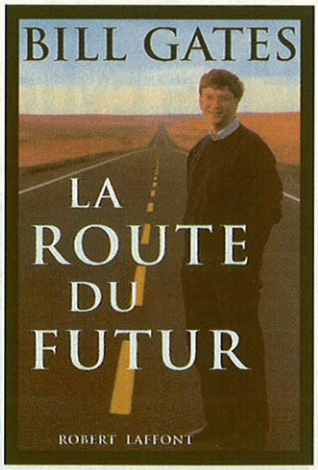
Sur les chapeaux de roue

Avec la parution de Ferrari, les voitures de course (PC/Mac), Arborescence achève la fresque entamée avec le volume consacré aux voitures de route de la célèbre écurie. Résultats sportifs de la marque année par année, glossaire et fiches techniques : c'est sous la conduite du pilote Phil Hill, trois fois vainqueur des 24 Heures du Mans, que les amoureux de la firme de Maranello découvriront la quarantaine de modèles qu'illustrent de somptueuses photographies. L'histoire commence avec la fameuse 815, qu'Enzo Ferrari crée en 1939, et s'achève – provisoirement – sur la 333 SP. On sait quelle attention le Commendatore portait au bruit de ses moteurs... Quelques échantillons des mythiques vrombissements viennent, d'un clic, chatouiller l'oreille des mélomanes. Une poignée de séquences vidéo historiques invite à revoir les grands moments sportifs que la marque a connus. Vrooouuummm !

Les autoroutes du futur

Internet, *on line*, autoroutes de l'information... Bill Gates n'a plus que ces mots à la bouche. Et à la plume (taillée dans Word, bien sûr). La page Windows 95 étant tournée, le patron de Microsoft nous révèle maintenant sa (cyber) vision du futur dans un livre dont les droits d'auteur seront versés à la fondation qu'il a créée et qui promeut la formation à l'informatique des jeunes Européens.

« *Moi, j'y crois* », assène-t-il avec la foi du charbonnier dans *la Route du futur*. La preuve qu'il faudra d'ailleurs compter avec lui : « *Microsoft investit plus de cent millions de dollars par an dans la recherche et le développement des autoroutes.* » Pourquoi ? Pour nous fa-ci-li-ter la vie, car « *tels de bons génies, les autoroutes écouteront vos désirs et les réaliseront* ». Cela dit, notre prophète prévoit que dix ans s'écouleront avant cela, et qu'« *il n'y aura pas d'invention révolutionnaire soudaine. En revanche, Internet, l'évolution du PC et des logiciels pour PC nous*

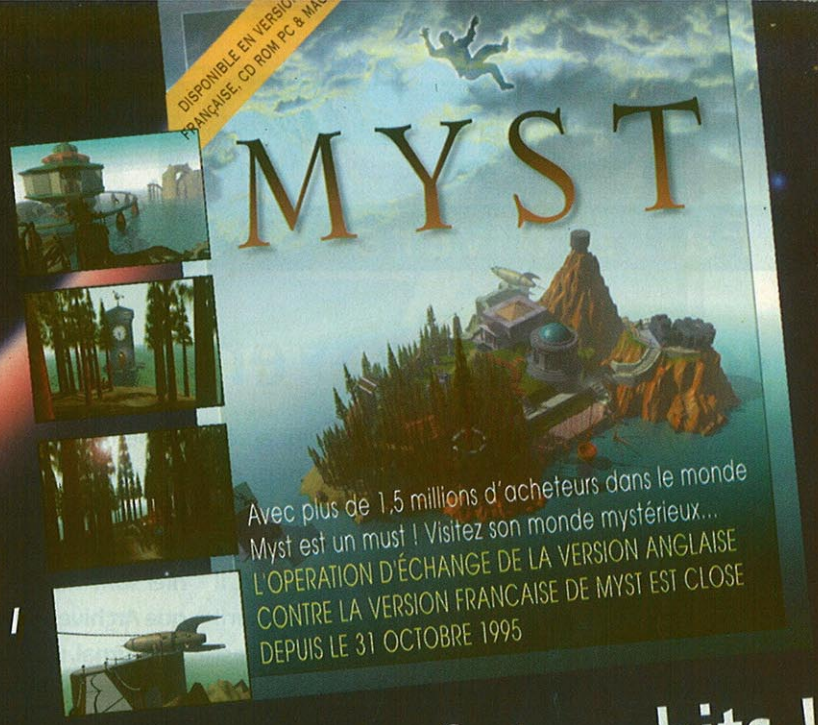


conduiront pas à pas vers un système complet. » A condition, que le marché décide... et les vaches seront bien gardées. En effet, il n'est pas question de « *voir les gouvernements concevoir ou imposer la nature des autoroutes de l'information !* ».

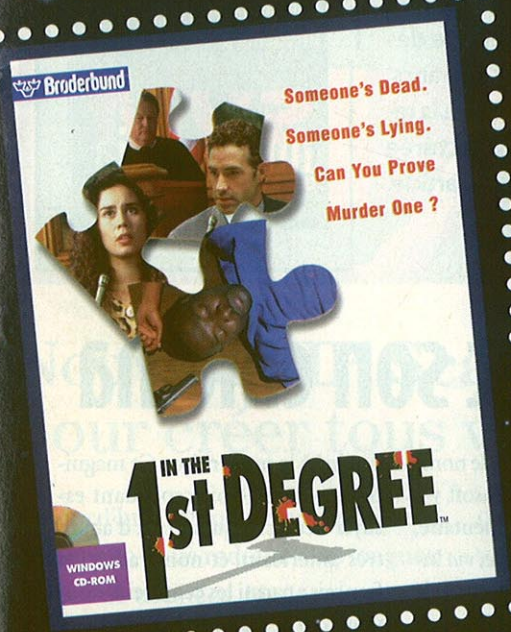
De la théorie à la pratique, le délai de réaction chez Microsoft est généralement très court. Alors que Bill Gates fait la Une des magazines et des émissions de télé avec sa bible, il agit aussi sur le terrain. Les armes lourdes sont déployées afin de conquérir la maîtrise des autoroutes de l'information. Concrètement, Microsoft Network n'est plus présenté comme un service exclusif et concurrent des autres réseaux. Comme Compuserve ou America Online, le service en ligne intégré à Windows 95 devient un moyen d'accès à Internet. De même, en annonçant une panoplie de nouveaux outils pour Internet (Visual Basic Script, Internet Explorer amélioré, Active VRML pour la 3D), Microsoft a amorcé une politique d'ouverture et de compatibilité entre applications Internet : les éditeurs concurrents pourront ainsi utiliser Visual Basic Script, tandis que Microsoft fera des emprunts au logiciel de Netscape.

La firme de Seattle a d'autres ambitions : créer aux Etats-Unis une chaîne câblée d'information en continu avec la station de télévision NBC. Un nouveau chapitre dans le parcours sans faute – mais pas toujours sans reproche – de Bill Gates, qui n'échappera sans doute pas à son biographe, Daniel Ichbiah, dont l'ouvrage est aujourd'hui mis à jour (jusqu'à Windows 95) et réédité en livre de poche (Pocket).

ENTREZ DANS LE MONDE CAPTIVANT DE BRODERBUND, L'EDITEUR DE MYST®...



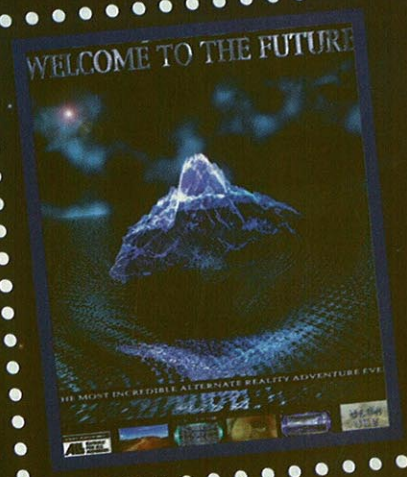
...et découvrez les secrets de ses futurs hits !



IN THE 1ST DEGREE™.

LÉGITIME DÉFENSE OU MEURTRE PRÉMÉDITÉ

Une extraordinaire affaire de meurtre dans une galerie d'art à San Francisco où vous jouez le rôle déterminant dans le dénouemnent du verdict final. Bientôt disponible en version française intégrale sur CD ROM PC.



WELCOME TO THE FUTURE

Welcome to the Future est une aventure surréelle qui vous fera voyager à travers le temps depuis l'aube de la civilisation jusqu'à une vision époustouflante de demain. Bientôt disponible sur CD ROM PC & Mac.

Service lecteurs n° 17

© Copyright 1993 1994 1995 Broderbund Software, Inc. and Cyan Inc. All rights reserved. Myst is a registered trademark of Cyan Inc. © Copyright 1995 Broderbund Software, Inc. All rights reserved. In The 1st Degree is a trademark of Broderbund Software, Inc. Broderbund is a registered trademark of Broderbund Software, Inc. © Copyright 1995 Blue Sky Entertainment Inc. All rights reserved. Welcome to the Future is a trademark of Blue Sky Entertainment Inc.

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet
http://www.ubisoft.com

« Le Monde » en ligne

CINQUANTE ET UN ANS, jour pour jour, après la parution du premier numéro du *Monde*, le quotidien du soir a officiellement ouvert son site sur le Web, le 19 décembre dernier. Hébergé par la société GCTech, il proposera des services payants dès avril 1996. Pour l'instant, seule la Une du jour est disponible, à condition de télécharger le fichier au format .PDF, puis de l'ouvrir avec Acrobat d'Adobe. Un choix que Michel Colonna d'Istria, responsable du service multimédia, a reconnu « un peu futuriste », mais qui répond aux exigences des lecteurs expatriés ou en déplacement à l'étranger. L'opération, certes un peu longue, a le mérite de reconstituer fidèlement la page papier, qui s'offre alors au zoom, à l'impression, à l'exportation et aux opérations de recherche. A titre de démonstration, les articles du mois d'avril dernier sont aussi « interrogeables » à la rubrique Archives du Monde. Une présentation du journal, un dossier (sur l'Algérie), le carnet, désormais électronique, enfin des liens à Internet Telecom Observer et au *Monde diplomatique* complètent le sommaire, appelé à s'étoffer au cours des mois à venir. A terme, les lecteurs qui se seront dotés d'un porte-monnaie électronique auprès de la société Globe ID (http://www.globeonline.fr) obtiendront l'ensemble des pages du quotidien moyennant 10 francs, la Une demeurant gratuite. De même, la recherche dans les archives sera facturée 3 francs ou 7 francs selon la taille de l'article.

Brèves

LES JEUDIS DE *SVM MULTIMEDIA*

Chaque soir, de 22 h 15 à 23 h, sur RTL, Electron libre reçoit un invité pour traiter de sujets intéressant les jeunes de 15 à 25 ans. Tous les jeudis, à 22 h 45, son animateur, Fabrice Lundy, donne la parole à *SVM Multimédia*... et à l'un de nos collaborateurs, Arnaud Chaudron, qui vous entretient de l'actualité du multimédia. Une fois par mois, durant toute la durée de l'émission, il répond aux questions des auditeurs sur un thème précis. A jeudi !

avec RTL

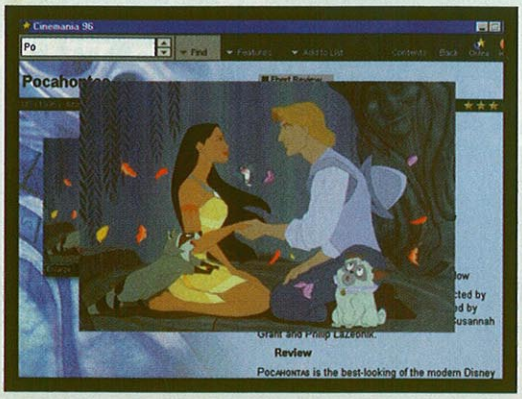
SVM multimédia
VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

MICRO KIOSQUE

A la Une des magazines informatiques d'Excelsior, ce mois-ci, SVM est placé sous le signe d'Internet, avec un dossier où témoignages alternent avec conseils pratiques. Vous y découvrirez notamment comment créer votre page Web. SVM Mac livre aux débutants conseils et astuces pour tirer parti de leur ordinateur. SVM Shopping n°2 propose un guide comparatif des modems V34 et des conseils pour l'achat d'un portatif.

Microsoft nous fait son cinéma

CHAQUE ANNÉE, des centaines de nouveaux films sortent de par le vaste monde. Voilà qui convient merveilleusement aux éditeurs de CD-Rom qui traitent de cinéma. Microsoft l'a bien compris et sort, comme tous les ans désormais, une version actualisée de son encyclopédie du cinéma sur CD-Rom, Cinémania 96. Le fond n'a pas réellement changé : on y retrouve plus de vingt mille films, les acteurs, les metteurs en scène, les réalisateurs, etc. Le tout est illustré par nombre de photos et de séquences vidéo, et agrémenté d'un module qui donne la possibilité d'affiner les recherches grâce à de nombreux critères de tri. Microsoft y a ajouté un module supplémentaire, grâce auquel on se connecte, *via* Internet, à un serveur qui permet de remettre à jour sa base de données. Pour la forme, l'interface graphique a tout juste subi un léger ravalement destiné à la moderniser. Ce magnifique produit doit cependant essuyer deux critiques. Il est d'abord très américain, et non traduit en français : parmi les cent treize nouveaux films répertoriés pour 1995, il y en a cent neuf *made in USA*, et aucun français ! Plus gênant, il ne fonctionne – en Autoplay – que sous Windows 95, comme tous les autres titres de la gamme Home. Microsoft forcerait-il les ventes de Windows 95 ? Rien de plus compréhensible, puisqu'il en est aussi l'éditeur. Mais, ce faisant, ne risque-t-il pas de se mettre à dos ceux qui estiment que Windows 3.1 leur suffit encore ? Voire !



SAATCHI & SAATCHI ADVERTISING

Nouveau **HP ScanJet 4C.** Le plus court chemin pour créer tous vos documents.

Aujourd'hui, lorsque vous créez un document, vous redoutez les longues saisies de données, les "copier-coller" maladroits et les laborieuses séances de photocopies… Alors Hewlett-Packard vous propose un nouveau scanner couleur : le **HP ScanJet 4C,** un outil unique et rapide pour personnaliser vos créations sur PC ou sur Mac.
Avec lui, vous pouvez intégrer à vos documents des graphiques, des images ou des textes numérisés à partir de supports papier ou transparent. Et grâce au logiciel de reconnaissance optique de caractères (fourni en standard), vous pouvez facilement récupérer vos textes numérisés dans votre traitement de texte : finies les ressaisies fastidieuses. Avec le **HP ScanJet 4C,** les lignes sont nettes, les textes précis et les images en couleur de haute qualité.
Avec plus d'un milliard de couleurs et une résolution exceptionnelle de 2400 points par pouce, vous aurez vraiment du mal à distinguer la copie de l'original.
Alors, prenez un raccourci avec le nouveau **HP ScanJet 4C** et gagnez à tous les coups.

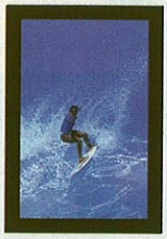
HP, EXPRIMEZ-VOUS.

Consultez le 3616 HPMICRO. (1,29 F/mn)

Service lecteurs n° 19

Le ciel, le soleil et la mer...

En ce moment, le surf n'est pas franchement d'actualité, du moins en France. En attendant la saison propice, le CD-Rom Surf Cyndrom rappellera aux uns les souvenirs de l'été dernier et préparera les autres aux projets de l'été prochain. C'est d'abord une encyclopédie du surf qui présente techniques, historique, meilleurs spots, champions, matériel, conseils diététiques, avec un zeste d'écologie... et un quiz pour jouer entre connaisseurs. Mais Surf Cyndrom offre aussi un formidable spectacle, avec des centaines de photos de vagues exotiques, de la Californie aux îles Hawaii, de la Côte basque à l'Australie. Le rêve continue avec des vidéos étalant les exploits des voltigeurs de la mer. Le tout est accompagné du bruit des vagues et, pour chaque pays visité, d'une musique appropriée. Surf Cyndrom réussit ainsi la performance d'être à la fois une préparation et une incitation à des vacances sportives.



Chezmoi.html

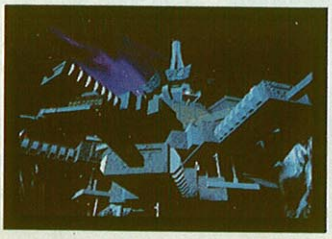
Afin de créer ses propres pages Web, pleines de couleurs, d'images et de liens interactifs, il fallait, il y a quelques mois encore, parler couramment le HTML (Hypertext Mark-up Language), et donc être un vrai professionnel de la programmation. Mais cette époque est révolue, avec l'arrivée des logiciels de création, d'édition et de modification des pages Web, tel PageMill d'Adobe. Pour un peu plus de 700 francs TTC, il permet de réaliser en quelques minutes un véritable site Internet haut en couleur, avec une multitude de pages liées les unes aux autres. De quoi permettre à tout un chacun de se créer le sien... en attendant de trouver un *provider* qui acceptera de l'héberger !

A propos de Myst...

Contrairement à ce que nous annoncions dans notre précédent numéro, l'opération d'échange de la version française de Myst contre la version originale n'est pas éternelle. Il s'agissait d'une campagne ponctuelle d'Ubi Soft qui est désormais terminée.

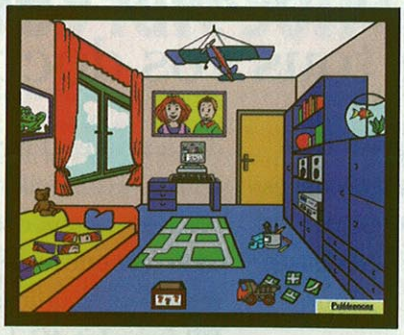
NOSTALGIE, NOSTALGIE

Vous hantiez les salles d'arcade et étiez imbattables sur les premiers jeux vidéo de café ? Voici une compil' qui vous rappellera des souvenirs. Pour PC, elle rassemble six jeux (développés par Williams et édités par GT Interactive Software), garantis d'époque : Defender (versions 1 et 2), Sinistar, Joust, Robotron, Bubbles. En plus, cet Arcade Classics offre un commentaire sur l'histoire de ces jeux et des interviews de leurs concepteurs.



Sur la route...

C'est moins un apprentissage qu'une révision des rudiments du code de la route que propose le Chemin de l'école (CD-Rom Windows, édité et distribué par Micro Application, et vendu moins de 100 francs). Le jeu invite l'enfant à répondre à des questions sur les panneaux de circulation, tout en le faisant évoluer dans l'un des vingt-huit plans de ville proposés. On peut aussi s'entraîner à l'aide d'un QCM, ou se détendre en créant ses propres circuits... Bien que l'éditeur destine ce jeu aux enfants qui sont âgés de 8 à 14 ans, l'interface graphique comme le contenu semblent plus adaptés à des bambins de 6 à 8 ans, d'autant qu'une voix féminine précise toutes les consignes, également écrites.



RENDEZ-VOUS...

MILIA 96. Si vous êtes un professionnel du multimédia, vous devez vous y montrer. Si vous êtes un fervent utilisateur, vous ne devez pas non plus manquer de le suivre ; sachez d'ailleurs que nous nous en ferons l'écho. Le Milia est l'événement multimédia de l'année en France. Il réunit les principaux éditeurs internationaux qui, généralement, attendent cette occasion pour révéler leurs nouveaux produits ou parler de leurs projets. C'est aussi le lieu des célébrations et des remises de prix, avec la proclamation des Milia d'Or, qui récompensent les meilleurs CD-Rom et services en ligne. *Palais des festivals, à Cannes, du 9 au 12 février 1996.*

Peignez ! Numérisez !

Une fois la voiture numérisée avec HP ScanJet 4c, nous avons ajouté des photos tirées de la collection Corel Professional Photos à l'aide de Corel PHOTO-PAINT 5 pour composer cette image captivante.

Associés, Corel PHOTO-PAINT 5 et le scanner couleur/niveaux de gris HP ScanJet 4c peuvent vous aider à libérer le pouvoir de votre imagination en créant dépliants, brochures et autres documents éclatants. Aujourd'hui, à l'achat du scanner HP ScanJet 4c, vous recevrez en prime Corel PHOTO-PAINT 5.

HP ScanJet 4c

- Logiciel de numérisation simple d'emploi pour le débutant ou l'expert
- Numérisation d'images à une résolution optique améliorée de 2 400 ppp (résolution optique de 600 ppp)
- Un milliard de couleurs (30 bits en interne) pour des ombres plus détaillées et des couleurs plus régulières
- 1 024 niveaux de gris (10 bits en interne)
- Également fourni avec le logiciel de reconnaissance des caractères Calera Wordscan et l'utilitaire HP ScanJet Copy permettant d'effectuer des copies couleur ou noir et blanc
- Comprend le logiciel Visioneer PaperPort rendant la correspondance électronique, la classification et la télécopie plus facile
- Une solution de numérisation économique pour seulement 6 690 FF

COREL PHOTO-PAINT 5

Le meilleur pour la retouche de photos et la création d'images bitmap

- Retouche de photos précise : modification, recadrage, changement des couleurs
- Effets spéciaux étonnants : gauchissement de mailles, tourbillon, concave, perspectives 3-D
- Plus de 50 filtres de rehaussement des images : tourbillon, peinture fraîche, verre cathédrale, psychédélique
- Système précis d'étalonnage des couleurs
- Saisie de texte directement à l'écran jusqu'à 32 000 caractères
- Chargement et modification d'images partielles
- Interface intuitive et facile à utiliser

KUR-0128-F

Participez au Concours Mondial de Dessin Corel, il y a 3 000 000 $ en prix à gagner !
(de septembre '95 à avril '96)
Pour recevoir par fax les règlements du concours et un formulaire de candidature, appelez :
+1-613-728-0826 ext. 3080, Document n° 1125.
Pour laisser un message, composez :
+1-613-728-0826 ext. 81609.

Profitez de cette offre exceptionnelle en appelant sans frais au numéro ci-dessous pour connaître l'adresse du détaillant HP autorisé le plus près de chez vous.

MINITEL
3616 HP MICRO

FLASH INFO !

Tour de France - CorelDRAW 6 !

PARIS	28 NOVEMBRE
LYON	30 NOVEMBRE
LILLE	04 DECEMBRE
TOULOUSE	06 DECEMBRE

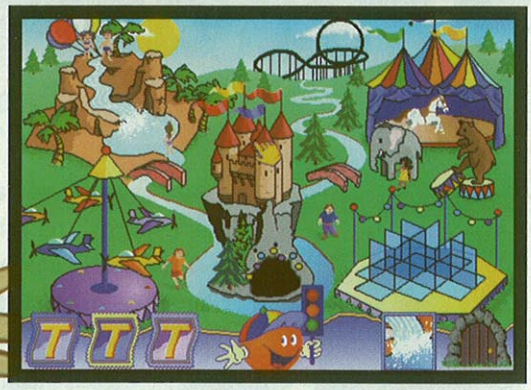
Pour de plus amples informations contacter Micro Plume.

COREL
05 90 65 12
http://www.corel.com
Centre de services Corel
Micro Plume
Tél : +33 (1) 40 92 76 17
Fax : +33 (1) 40 84 01 65
Minitel : 3615 Corel
kiosque Micro* : 36 01 16 26 Corel 1,29 FTTc / mn
Demandez l'envoi du logiciel gratuit de connection, au 3617 wintelligent (5,57 FTTC / mn)

HEWLETT® PACKARD

Voici, sans chiffre ni lettre, un éducatif qui prépare par le jeu les enfants de 5 à 7 ans aux subtilités des mathématiques et de la logique. Exemplaire par ses qualités pédagogiques, ce logiciel, créé en 1993 par une enseignante de Marignane, a déjà une longue histoire derrière lui. Genèse des Imbattables et histoire d'une battante.

Max la mascotte



La bataille de Marignane

Ça y est, les Imbattables sont enfin parus. Les bouts de chou de cinq à sept ans vont pouvoir… quoi, au fait ? S'amuser ou bien travailler ? Les deux, car Michèle Froment, la directrice d'école maternelle qui a conçu ces exercices, joue sur tous les ressorts d'une pédagogie intelligente et véritablement active.

Ses cent exercices de mathématiques et de logique se présentent donc comme autant de jeux amusants que les enfants ont à cœur de réussir. Disponibles sur disquettes et CD-Rom hybride, ils devraient faire le bonheur des parents et des enseignants, même si ceux-là ne disposent que d'un ordinateur peu puissant. Ils y trouveront un précieux outil qui viendra renforcer l'acquisition des apprentissages fondamentaux et qui les aidera dans leur rôle – amener l'enfant à l'autonomie et à la réussite. Si Alain Bardon, inspecteur de l'Education nationale pour la circonscription de Marignane, n'a eu de cesse d'encourager et de soutenir Michèle Froment dans son entreprise, c'est qu'il a pu en apprécier les résultats engrangés depuis deux ans dans les deux écoles que l'institutrice a successivement dirigées, les Raumettes et la Cadière.

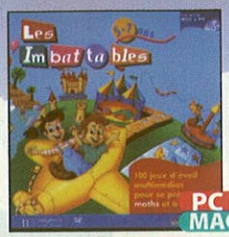
De fait, les Imbattables ont déjà une longue histoire derrière eux. Les visiteurs de l'Apple Expo '93 y reconnaîtront les traits du logiciel que Michèle Froment présentait à l'enseigne du constructeur à la pomme sous le titre les Petits Cracks. Et, l'année suivante, sur le stand de Play Bac Multimédia.

C'est avec l'ardeur des nouveaux convertis que cette enseignante de 39 ans, passionnée par son métier, professe sa conviction : « *L'informatique est un outil vraiment très pertinent lorsqu'on dit vouloir placer l'enfant au centre du système éducatif.* » Une pointe d'accent méridional colore sa voix : nous sommes à Marignane, commune des Bouches-du-Rhône comptant 38 000 habitants, que 60 kilomètres

Michèle Froment

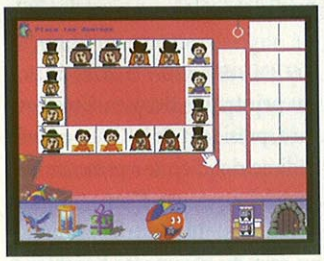
D.R.

Un imbattable ?



Les Imbattables, 100 jeux d'éveil multimédias pour se préparer aux maths et à la logique CD-Rom et disquettes Windows et Mac. Editeur : Play Bac Multimédia. Distributeur : Hachette Livre. Prix : env. 370 F TTC (CD-Rom) et 300 F TTC (disquettes).

Un Mac pour deux, les lapins s'entraident.



SUR NOTRE CD-ROM

Dans la Bibliothèque du village, vous trouverez notre reportage à Marignane et une démo des Imbattables.

séparent de Marseille. Bien que reçue récemment au concours de maître formateur en nouvelle technologie, elle a, cette année encore, demandé la direction d'une école maternelle. C'est donc à la Cadière, la plus ancienne école de Marignane, que nous l'avons rencontrée.

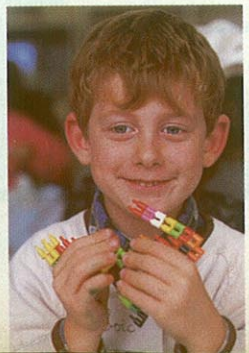
La classe n° 1, celle des enfants en grande section, c'est la sienne, au milieu d'un long bâtiment de plain-pied dont les cinq salles de classe s'ouvrent sur la cour de récréation, plantée d'arbres et semée de jeux de plein air. La frimousse poil-de-carotte, Sébastien, 5 ans, vient au-devant des visiteurs, qu'il prend par la main : «*Viens, je vais te montrer ma classe.*» Rideaux orange qui filtrent la clarté éblouissante du soleil d'hiver, mobilier miniature digne de la maison des sept nains de Blanche-Neige et foisonnement de dessins accrochés au mur : la classe est chaleureuse. Du plafond descend un mobile fait d'une ribambelle de boules orange à l'effigie de Max, la mascotte du logiciel. «*Tu as vu?*, vérifie Sébastien. *On a mis notre badge pour que tu saches notre prénom. Comme au début de l'année!*» Sébastien, Clarence, Emilie, Aurélie, Anthony, Madlyne, Victoria, Mélissa, Lucie, Baptiste, Ugur… les présentations faites, la classe peut commencer.

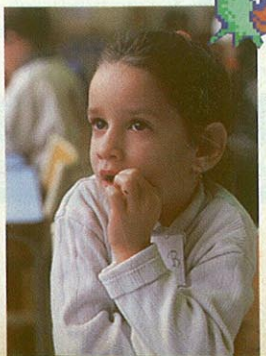
Les chiens, les souris, les chats et les lapins : les vingt-trois enfants présents ce vendredi se répartissent en quatre groupes. Leurs activités se règlent en fonction de

CONFIGURATION MINIMALE

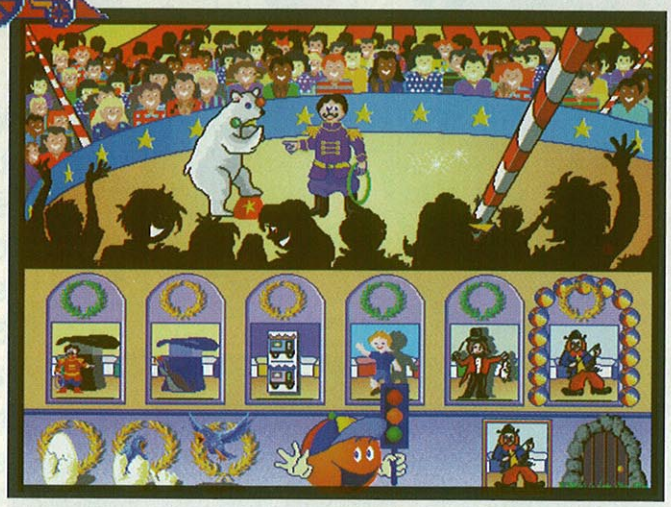
PC486, 4 Mo de mémoire, MS-Dos 5.0 ou Windows 3.1, écran SVGA en 256 couleurs
Macintosh 68020, Système 7.1 ou Power PC, 4 Mo de mémoire pour la version disquettes, 6 Mo de mémoire pour la version CD-Rom (ou 4 Mo de mémoire vive et 2 ou 3 Mo de mémoire virtuelle), écran 256 couleurs.

Eveiller l'intérêt, capter l'attention.





Le cirque ouvre ses portes : au travail !



la « couleur de l'heure » – jaune, bleu, vert ou rouge. Aux trois premiers groupes, Michèle Froment attribue une boîte en carton qui contient les pages photocopiées des exercices. Avant de commencer, on répète attentivement la consigne de chaque « jeu ». Dominos, tableau à double entrée (cartésien) ou successions chronologiques : il faudra découper, assembler, coller puis colorier. « *Mais est-ce que l'informatique tient dans une boîte en carton ?* », interroge malicieusement Michèle Froment. «*Nooonnn !*», répondent les enfants en un joyeux chœur. L'institutrice se dirige alors vers le tableau sur lequel toute la classe lit : « *Le logiciel s'appelle "les Imbattables". Avec les Imbattables je grandis et j'apprends encore plus vite. Les exercices se cachent dans les attractions : le toboggan, le cirque, le palais des glaces, le manège et le château.* » L'air entendu, six « lapins » se dirigent alors vers le coin réservé aux bibliothèques et aux casiers. Et s'installent, deux par deux, face aux trois micro-ordinateurs reliés en réseau (un Mac II Si et deux Mac Classic couleur). Anthony et Madlyne, Sébastien et Clarence, Emilie et Aurélie : chaque couple fait souris commune.

« *En travaillant deux par deux, les enfants peuvent comparer leurs démarches et échanger leurs stratégies de réussite* », commente Michèle Froment, tandis que Victoria prévoit de « *reproduire la frise en commençant par la fin* ».

La Cadière serait-elle une école pilote ? « *Pas du tout,* répond Alain Bardon, *c'est une école du tout-venant. Dans le département, on est un peu atypique, puisqu'on travaille beaucoup sur Macintosh. Aix, Istres, Marseille, Vitrolles et toutes les villes qui ont fait un effort dans les cinq dernières années s'en sont dotées, à raison d'au moins deux machines par école, utilisées surtout pour la production d'écrits. Mais, pédagogiquement, l'école de la Cadière introduit une innovation qui est suivie en tant que telle.* » Mieux : elle fait figure d'exemple à la Commission informatique des technologies de la communication (Citec), que le ministère de l'Education nationale a justement chargée d'une grande enquête intitulée « Multimédia et école ».

Le plaisir de l'école

Au printemps dernier, Guy Pouzard, président de la Citec, a invité la directrice d'école à présenter son logiciel au cours d'un séminaire à Poitiers. Inspectrice générale au sein du groupe de l'enseignement primaire (école maternelle et élémentaire) et membre de ladite commission, Jeannine Deunff ne tarit pas d'éloges depuis qu'elle s'est rendue, le 13 juin dernier, à l'école des Raumettes, dans la classe de Michèle Froment : « *Il n'est pas besoin d'être agrégé de didactique – un diplôme qui d'ailleurs n'existe pas – pour constater la qualité du travail des enfants ! C'est fa-bu-leux.* » Et d'évoquer leur exceptionnelle joie de vivre et d'être en classe, ainsi que l'excellent niveau de leurs prouesses dans un quartier où nombre de familles sont défavorisées. « *J'ai pu en faire l'expérience*»,

assure Michèle Froment, qui poursuit : *« des enfants, qui étaient assez bloqués avec la pédagogie traditionnelle, retrouvent un nouveau plaisir à venir à l'école. Le statut de l'erreur change, parce que le logiciel brise le rapport frontal maître-élève. Il n'émet pas une sanction, mais appelle au contraire vers une autre réussite.* »

C'est pourtant autour d'activités strictement scolaires que Michèle Froment a conçu ce logiciel capable de recueillir l'unanimité des avis. Son objectif est celui que s'assigne le second cycle (grande section de maternelle, CP et CE1) : les apprentissages fondamentaux.

La force de l'attraction

Comme l'affirme avec humour le livre qui accompagne le logiciel, *« si un enfant ne distingue pas bien des formes symétriques, il aura deaucoup be mal à bistinguer le* b *bu* d, *ou qourpuoi quas, le* p *du* q ».

Centrée sur les mathématiques et la logique, chacune des attractions du logiciel propose six parcours de trois séries d'exercices (de difficulté progressive), et chacune répond à une même consigne, à la fois énoncée et écrite. Par exemple, le toboggan aquatique, qui permet de travailler les figures répétitives (ou algorithmes), propose des éléments de frises décoratives ou des mosaïques à assembler, des perles à enfiler, etc. Ugur et Baptiste, ayant parfaitement réussi ces exercices, sont applaudis par Max, tandis que des lauriers dorés s'affichent à l'écran. Un nouveau jeu, qui porte sur l'encastrement de formes, vient les récompenser. Selon le même principe, sont proposés des jeux concernant les identités visuelles (le cirque), les successions et les chronologies (le château mystérieux), les ensembles (le manège) et les symétries (le palais des glaces). Autant d'activités que l'institutrice propose aussi, on l'a vu, selon les méthodes traditionnelles.

« Lorsqu'il rend son exercice, l'enfant ne sait pas forcément s'il a juste ou faux. Et lorsqu'il s'est trompé, il lui faut décoller ou gommer. Avec le logiciel, l'enfant acquiert des connaissances d'une manière autonome, à son propre rythme, avec la certitude de mémoriser des réponses exactes. Il peut accéder à l'évaluation de son propre travail, aussi claire pour lui que pour l'adulte ».

Bien sûr, on peut commencer à jouer en cliquant d'emblée sur l'un des boutons ronds (Joueur), numérotés de 1 à 5, puis sur Commencer. Mais, afin de bénéficier du suivi personnalisé prévu il faut cliquer sur l'icône carrée Nouveau Joueur, qui invite à inscrire son nom. L'icône Suivi et options introduit aux trois écrans de suivi. Face à chaque thème pédagogique correspondant à l'une des six attractions, trois colonnes indiquent quels exercices ont été réalisés, le nombre de recours à l'aide et celui des erreurs qui ont été éventuellement commises… avant de parvenir à la réussite. A la fin de ces tableaux sont proposées quatre options à définir en fonction de chaque enfant : aide disponible ou non, mode souris normale ou « collante » (recommandé aux enfants, très jeunes ou handicapés, qui ne parviennent pas à maintenir enfoncé le bouton de la souris), sablier ou non, musique (du parc et des attractions) ou non.

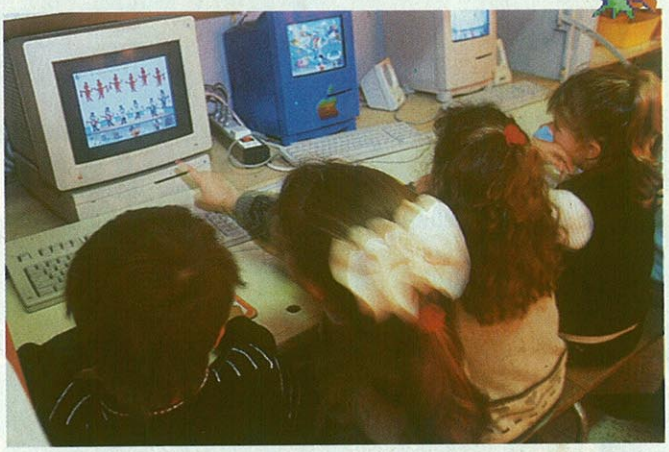
L'aide, notamment, se révèle une remarquable astuce pédagogique. L'enfant l'active en tirant sur un petit anneau qui fait apparaître à l'écran la solution de l'exercice. *« Ça montre le modèle »*, explique Baptiste, qui doit toutefois le mémoriser afin de résoudre son problème. De même, l'affichage (facultatif) du sablier n'empêche pas l'enfant qui a dépassé le temps imparti – calculé en fonction de chaque exercice – de poursuivre librement sa réflexion. *« Ouh la la ! Il va falloir foncer ! »*, lance Max au passage. Sébastien clique sur le sémaphore qu'agite la mascotte afin de valider ses réponses et lâche fièrement : *« Ça y est, j'ai fini. Et dans les temps ! »*

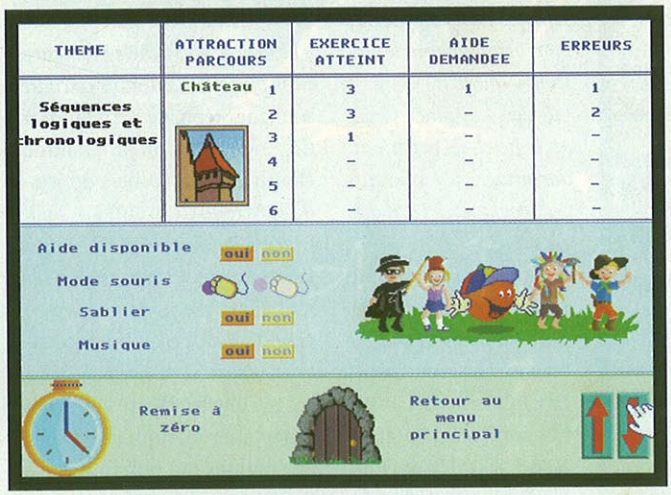
Les petits cracks

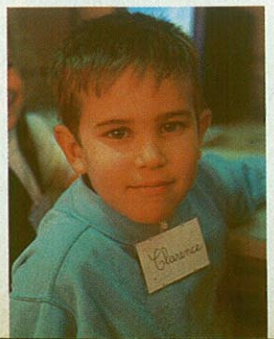
Michèle Froment sait ce qu'est la course contre le temps. Il y a trois ans, elle ignorait encore tout de l'informatique. A la faveur d'un prêt d'un Macintosh Classic noir et blanc, elle découvre le potentiel pédagogique de l'outil. *« Une révélation »*, souligne-t-elle. Avec Alain Bardon, son inspecteur, elle ficelle un projet pédagogique qu'ils déposent au Fonds d'aide à l'innovation du ministère de l'Education nationale. Le 14 avril 1993 – *« une date que je ne suis pas prête d'oublier »*, reconnaît-elle –, Michèle reçoit son Macintosh Classic couleur équipé de ClarisWorks.

L'ordinateur doit demeurer disponible, c'est-à-dire rester à l'école pendant la journée ? Qu'importe ! Le soir, elle l'emporte chez elle, et le rapporte chaque matin à l'école. Elle ne dispose d'aucune documentation ? Qu'à cela ne tienne ! Elle parvient seule à maîtriser les subtilités de ClarisWorks et crée,

Place aux résultats maintenant.





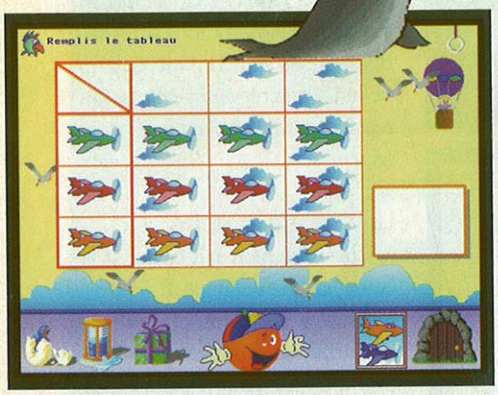


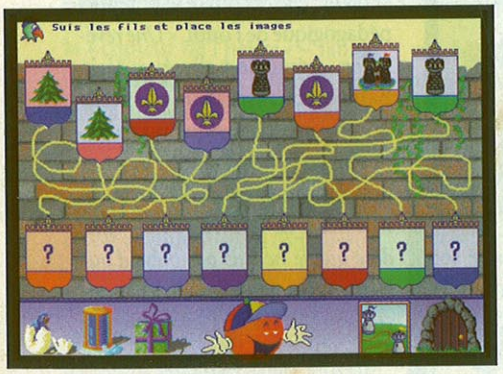
Des parcours hauts en couleur pour découvrir les maths et la logique.

écran par écran, tous les dessins qui se rapportent aux exercices, assortis de leurs consignes.

Cinq mois plus tard, à l'Apple Expo '93, elle présente les Petits Cracks (le titre initial du CD-Rom) sur le stand du constructeur, à l'invitation d'Olivier Poupat, en charge du secteur éducation. A l'époque responsable des investissements stratégiques d'Apple Europe, Stéphane Berrebi tombe en arrêt devant l'application aussi artisanale que novatrice. Le polytechnicien passionné de maths s'enthousiasme : « *J'ai vu l'intérêt pédagogique de son logiciel, l'intelligence des exercices et de la progression, et la qualité des petites astuces : Michèle Froment apprend vraiment aux enfants à entrer dans le détail, à ne pas s'en laisser compter. Elle les amène aux concepts de façon très fine.* » Il suggère à l'institutrice de le présenter à Play Bac, susceptible d'en faire un livre dans sa collection « Les incollables ». Contre toute attente, c'est au logiciel que l'éditeur parisien promet un beau succès, pourvu qu'on le dote d'une interface attrayante et des ressources de l'interactivité. Il renvoie la balle à Stéphane Berrebi…

Pendant ce temps, Michèle Froment enseigne à l'école des Raumettes : elle y teste en « grandeur nature » son logiciel, qui fait la joie des bambins et de leurs parents. « *Au vu de la qualité de son travail, j'ai encouragé Michèle Froment à diffuser son logiciel* », explique Alain Bardon, qui poursuit : « *l'école maternelle est très aimée, mais souvent mal comprise. Les parents ont souvent le sentiment que leur enfant ne fait rien qu'y jouer. Grâce au logiciel, ils perçoivent davantage les objectifs pédagogiques des activités de classe.* »





L'institutrice profite alors de ses mercredis pour se transformer en pigeon voyageur. Claris, Le Club Pom et Nathan, notamment, convoitent ce logiciel, qu'ils ont tout loisir de décortiquer. « *La difficulté était de trouver un éditeur qui accepte de ne rien changer au contenu pédagogique de mon programme* », se souvient Michèle Froment, qui refuse opiniâtrement toute adaptation à une collection existante.

De son côté, Stéphane Berrebi sait que les jours d'Apple Europe sont désormais comptés. « *J'ai sauté sur l'occasion ! Et je me suis mis à la tâche…* », résume-t-il. Avec Jérôme Saltet, le patron de Play Bac, il crée la structure idoine, Play Bac Multimédia, qui partage avec son aînée la même philosophie : « *On invente des concepts modernes pour les enfants, à l'école comme à la maison, avec des produits qui plaisent aux parents, aux enfants et aux enseignants.* »

Un univers fidèle à l'esprit de l'auteur

« *Le logiciel de Michèle Froment entrait parfaitement dans ce cadre* », souligne Stéphane Berrebi. Pour le développement du programme, il choisit l'un des leaders du jeu vidéo, Atreid Concept. La société bordelaise est chargée de « *transformer les dessins vectoriels réalisés sous ClarisWorks en bitmap, sans perte de qualité et en conservant l'esprit de l'auteur* ». De même, il confie au graphiste Pierre Boutavant l'adaptation au support papier des illustrations qui orneront le livre. Reste à trouver une force de vente crédible. A la Foire de Francfort, en octobre 1994, Stéphane Berrebi rencontre les dirigeants d'Hachette Livre… qui se préparent justement à lancer une collection de logiciels multimédias pour enfants.

Il faudra neuf mois d'âpres négociations (dans l'intervalle, Atreid Concept est racheté par Mindscape) avant que les deux parties ne signent enfin un contrat (au cours de l'été 95). Stéphane Berrebi en résume la teneur : « *En tant qu'éditeur-diffuseur, Hachette a la responsabilité du marketing, de la publicité et de la vente. Nous avons la responsabilité de la conception globale du produit, de sa production, de son exécution et de sa livraison. Et cela, tant pour le CD que pour le livre.* » Les Imbattables est en effet le seul titre de la collection publiée par Hachette à bénéficier d'un tel complément.

En première partie, les parents trouveront, outre le manuel d'utilisation, l'explication de toutes les activités et les objectifs poursuivis. « *L'ouvrage place les parents en situation de comprendre ce que leur enfant fait en classe, ce qui est quand même rare ! En situation, aussi, d'être capables d'aider leur enfant, et ça, c'est tout à fait original !* », dit Alain Bardon. Avec une histoire et un cahier de jeux, la seconde partie est strictement réservée aux enfants. « *Il ne faut pas oublier que, sauf exception, les enfants ne disposent pas d'un ordinateur à eux. De plus, les parents en rationnent généralement l'usage*, remarque Stéphane Berrebi. *Le logiciel est donc un jouet qui disparaît quand l'ordinateur s'éteint, ce qui est frustrant pour l'enfant ! Grâce au livre, on peut fidéliser le gamin à cet univers et renforcer le lien affectif.* »

De quoi aussi patienter avant la parution du deuxième titre, promis par Stéphane Berrebi aux enfants du cycle scolaire suivant pour la rentrée 96. A moins que, d'ici là, il ne leur réserve une surprise…

/ Véronique Balizet

FRANKENSTEIN
Through The Eyes Of THE MONSTER™

VOIX ET TEXTES EN FRANÇAIS

Réveille-toi...

C'est l'heure de rencontrer ton créateur.

Avec Tim Curry

Ce jeu est un chef-d'œuvre de technologie et d'invention graphique qui met en scène de véritables acteurs avec une musique et des voix digitalisées, dans un environnement 3D au réalisme stupéfiant.

Le déroulement de l'histoire est magnifiquement mis en valeur par la constante interaction entre les personnages et les intrigues à résoudre, proposant du même coup au joueur un défi permanent et le plongeant dans une ambiance riche d'émotions !

Sa prise en main, extrêmement simple, est accessible en quelques minutes à des joueurs de tous niveaux.

Distribué par CIC - 1 bis, rue du Petit Clamart BP 13 - 78142 Vélizy Cedex - Fax : (1) 40 94 10 04

AN AMAZING MEDIA PRODUCTION.

Adresse Internet Interplay : Http://www.Interplay.Com

© 1995 Amazing Media, Inc., 55 San Anselmo Avenue, San Anselmo CA, 94960 USA. Conceived, designed and produced by Amazing Media, Inc. San Anselmo CA. Frankenstein Through the Eyes Of The Monster is a Trademark of Interplay Productions Inc. All rights reserved. All other trademarks are properties of their respective owners.

Le ciel est à vous

Demandez-lui la Lune : votre micro-ordinateur vous l'offrira... sur CD-Rom. Mieux, il vous décrochera la galaxie, ses ballets d'étoiles et d'astéroïdes. Et si vous avez le mal du pays, il vous enverra des images de la Terre. Décollage immédiat pour une conquête multimédia de l'espace.

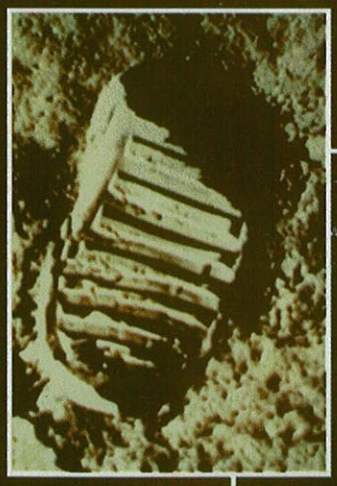
S'il est un domaine dans lequel le CD-Rom excelle, c'est celui de l'astronomie : leur lune de miel est déjà consommée depuis longtemps. Des ouvrages de vulgarisation scientifique aux CD-Rom dédiés à un thème unique, en passant par les simulations de planétarium très pointues et plutôt réservées aux astronomes avertis, le CD-Rom d'astronomie met le ciel à la portée de l'ordinateur et transforme sa consultation en un sidérant voyage intersidéral.

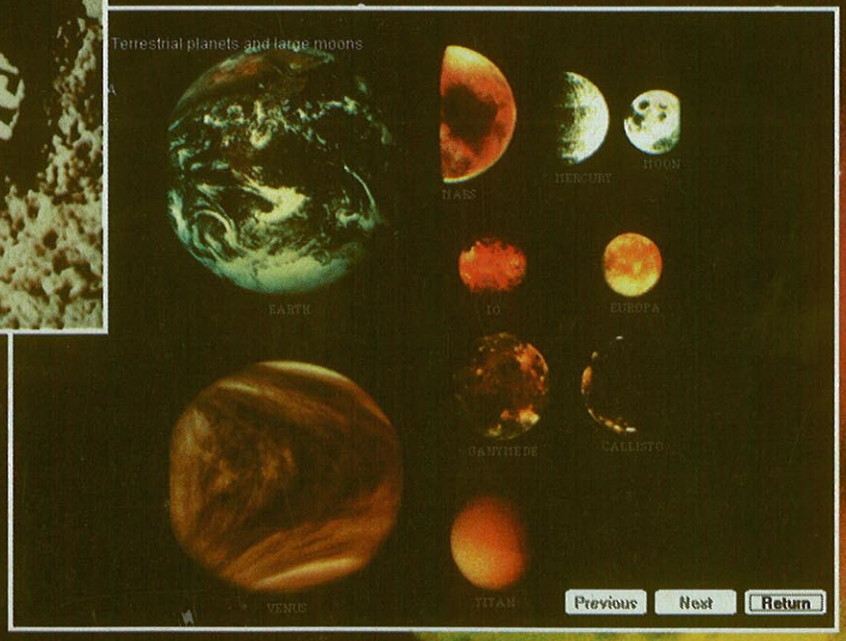
Remplaçant honorablement le télescope, l'avantage du CD-Rom d'astronomie est évident : il offre à la fois des photos d'une splendeur et d'une luminosité saisissantes, des reportages vidéo forcément étonnants, des commentaires sonores pédagogiques qui viennent épauler les textes et, surtout, des illustrations graphiques dynamiques qui facilitent largement la compréhension des phénomènes astrophysiques. Les sujets indexés permettent une recherche rapide.

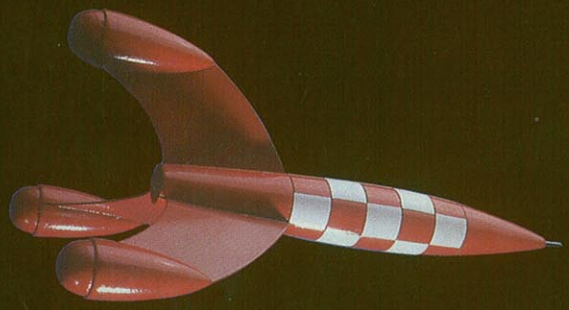
Dans la majeure partie des cas, un glossaire des termes scientifiques est également consultable à tout moment afin de parfaire ses connaissances. Bref, bien souvent, ces CD-Rom donnent de véritables leçons particulières d'astronomie. On en trouve pour tous les âges et pour tous les niveaux de connaissance.

Des étoiles par milliers

Embarquement immédiat avec les simulations de planétarium. Ces logiciels vous feront lever les yeux au ciel ; d'une part, parce qu'ils ne sont pas faciles à maîtriser de prime abord, et, d'autre part, parce qu'ils vous permettent de préparer vos observations nocturnes ou d'identifier les objets repérés dans le ciel par







la fenêtre de votre bureau, simplement en entrant les coordonnées de l'astre. Voilà une façon bien agréable de connaître les moindres recoins de notre voûte étoilée.

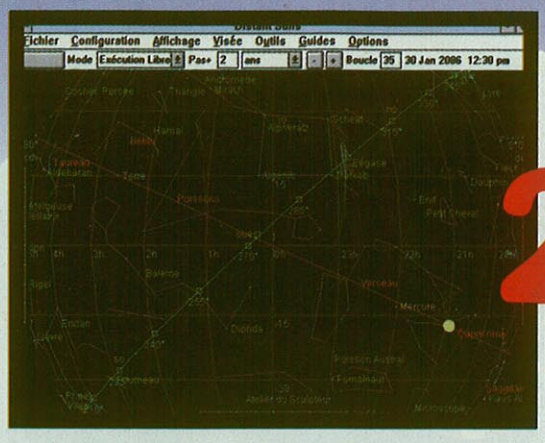
Voyager virtuellement dans l'espace au fil des clics, repérer les positions des planètes, étoiles ou astéroïdes, les animer, reproduire les missions spatiales de Voyager ou d'Apollo, visualiser la trajectoire de la comète de Halley, connaître les événements à venir ou revivre l'éclipse de juillet 1991, par exemple ; tout ce que l'on a rêvé de voir pendant nos longues soirées d'été est désormais accessible avec ces simulations initiatiques, qui font entrer le ciel à la maison afin de l'observer – et ce, quelles que soient les conditions météorologiques.

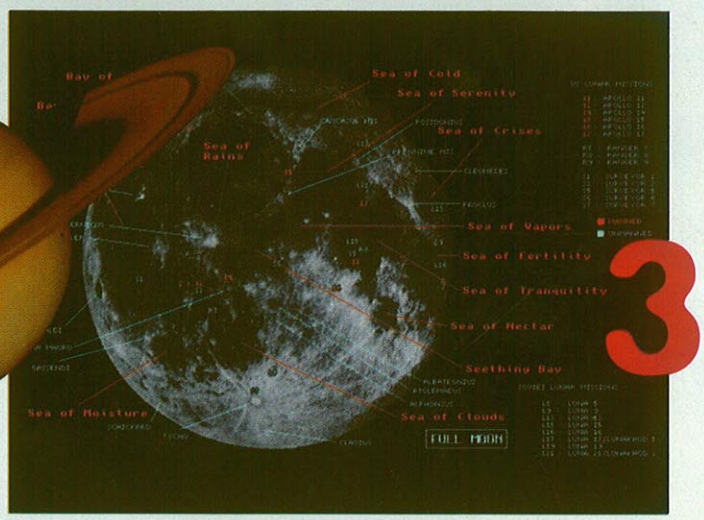
Avec leurs catalogues de milliers d'étoiles et les immenses possibilités d'exploration qu'elles proposent, ces véritables bibles pour passionnés restent malgré tout accessibles aux débutants persévérants et curieux, lesquels devront cependant commencer leur voyage en tâtonnant s'ils ne maîtrisent pas toutes les abréviations scientifiques.

Astronomiquement interactif, Redshift II **(1)**, édité par Maris Multimédia, offre deux itinéraires : une visite guidée pour le néophyte et une simulation de planétarium pour l'expert. Le mode Visite guidée nous propulse immédiatement dans une découverte de l'espace, par le biais de dix exposés soutenus par un texte sonore et des explications théoriques agrémentées d'animations qui évoluent au fil de la démonstration pour mieux révéler les secrets du ciel, comme la vie des étoiles, l'histoire de la Voie lactée ou celle du système solaire.

Ensuite, armé de ces nouvelles connaissances, on peut filer vers le programme principal, le Planétarium, afin d'explorer l'Univers à travers l'espace et le temps. Après avoir configuré le lieu et l'heure

Photos Cosmos/Pekka Parvialnen et Tom Van Sant.





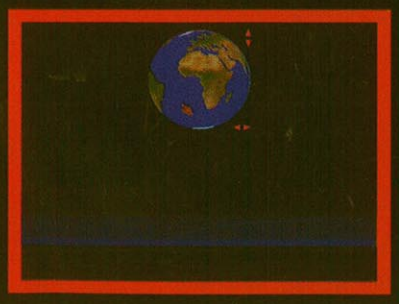
d'observation, on se retrouve, au choix, en 1995 ou en 2130. Vous avez repéré un point étrange ? Cliquez dessus : c'est l'envoûtante Saturne, parée de ses anneaux de roche recouverts de glace. Instantanément, un écran affiche sa fiche signalétique et son histoire. Les icônes de la barre menu sont activées ? Cela signifie que des documents (photos, vidéos ou dictionnaires) vous permettent d'en savoir plus. A chaque instant, il est possible de naviguer d'une planète à l'autre, de zoomer pour les voir d'un peu plus près, de les animer ou d'arpenter la fabuleuse Galerie d'images et de films. D'un clic, on peut aussi afficher notre globe terrestre dans une fenêtre, le faire tournoyer dans tous les sens, zoomer sur un pays jusqu'à le faire apparaître en relief ou encore sur la région souhaitée, annotée des principales villes et des plus grands observatoires. Seul défaut : Redshift II est en anglais. Mais il devrait être prochainement traduit.

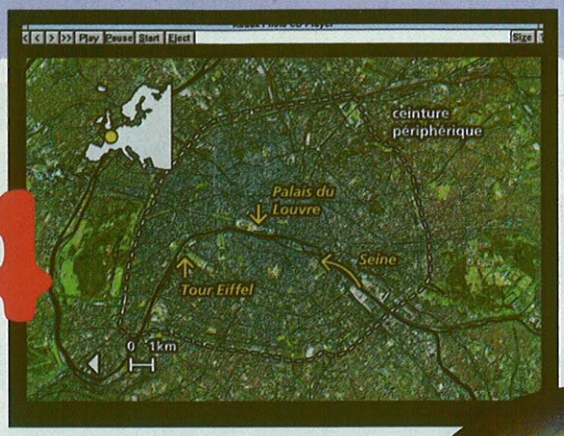
Même principe avec Distant Suns (2), de Visual Media System, déjà ancien et nettement plus austère, mais en français. Sa nouvelle version, First Light (3), en anglais, devrait arriver prochainement. Là encore, pas question d'être dans la lune pour se plonger dans son planétarium. De la même veine que Redshift II, First Light propose lui aussi un voyage spatio-temporel interactif. Ici, toutes les galaxies sont illustrées de photos de la Nasa, enrichies d'un texte descriptif. Pour se déplacer plus rapidement dans le système solaire, on utilise un outil de navigation. Simulations de rotations de planètes ou de vol des plus importantes missions spatiales, clair de Lune vu de la Terre, First Light séduira les passionnés. Un clic sur la lune : toutes les zones explorées précédemment sont localisées. Selon l'étape de leur cycle de vie, qui en comprend quatre, les étoiles se parent de couleurs différentes : le blanc pour la naissance, le bleu, le jaune puis le rouge pour la dernière partie de leur vie. Un clic sur la fabuleuse nébuleuse d'Orion et sa photo apparaît accompagnée d'un commentaire. Là encore, des films de la Nasa peuvent être visionnés. On peut même s'échapper dans le temps pour suivre les mouvements des étoiles et l'évolution des formes des constellations jusqu'en l'an 10000. Si lors de vos pérégrinations nocturnes et de vos observations réelles, vous pensez avoir découvert un nouvel astéroïde, il vous suffit de consulter la base de données des 9 000 astres du catalogue Messier pour vérifier son existence et s'il n'est pas répertorié, vous pouvez entrer ses coordonnées pour enrichir la base de données copiée sur votre disque dur.

Visual Media System, éditeur américain spécialisé dans la création de CD-Rom d'astronomie prévoit par ailleurs de lancer un

Balade céleste

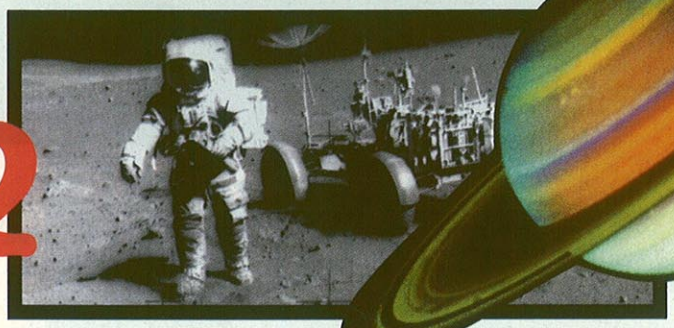
L'avis de Patrick Roth, journaliste à *Ciel et Espace*, en charge du secteur informatique et multimédia. *« A ce jour, les produits à destination du grand public sont trop techniques ; ils ne permettent pas une compréhension suffisamment aisée et risquent d'être décevants. Bien sûr, il existe des produits plus encyclopédiques ou des CD-Rom de photos qui ont plus une vocation de stockage d'images. »* A partir de cette constatation, la revue *Ciel et Espace* s'est donc lancée dans la mise en œuvre de son propre CD-Rom, qui entraînera le lecteur dans une *« promenade céleste agrémentée de 4 à 6 heures de commentaires sonores au fur et à mesure des découvertes. Le ciel y sera matérialisé au plus proche de la réalité. »* Une étoile filante traverse le ciel ! Vite, un vœu. Simultanément, le commentaire sonore expliquera le phénomène des perséides. Ce CD-Rom, dont le nom n'est pas encore connu, devrait être disponible à partir du mois de février prochain.



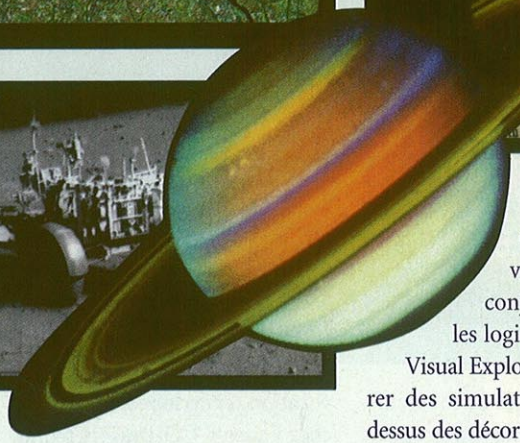


4

5



2



nouveau titre sur un CD-Rom réinscriptible permettant ainsi aux férus d'astronomie de réactualiser leurs informations *via* le site Internet de VMS alimenté par tous les astronomes de la planète (1). Il devrait être disponible d'ici quelques « mois-lumière ».

Sur une autre planète

Autre tendance : les CD-Rom dédiés à un seul domaine d'exploration. Toujours chez VMS, Mars Explorer et Venus Explorer proposent un programme interactif pour s'aventurer à la surface de ces planètes. Des photos prises par les sondes Magellan et Viking, puis traitées par le National Space Science Data Ctr sont proposées dans différentes résolutions. D'un clic, on peut repérer la plus haute montagne de Mars, le mont Olympus avec ses 25 km de hauteur, localiser tous ses volcans et zoomer sur les cratères. Avantage : ces deux CD-Rom peuvent être utilisés conjointement avec les logiciels Vista Pro et Visual Explorer, afin de générer des simulations de vol au-dessus des décors réels de ces planètes. On peut alors s'offrir une fabuleuse promenade à travers les reliefs de Mars ou de Vénus.

Cap sur la Terre avec le Photo-CD Portfolio Point de Terre (4), édité par Hachette Livre et exploitable sur lecteur de CD-Rom mais aussi sur console CD-I, qui nous offre un album d'images prises par le satellite Spot. Pour comprendre et déchiffrer ces images fascinantes, un commentaire sonore nous explique la terre vue du ciel dans tous ses états : le volcan, l'île, la glace, l'eau, la ville, ou encore le désert, le minéral, le végétal. Brutes, ou annotées, disponibles dans différents niveaux de précision, ces images sont étonnantes. On pourra s'amuser à reconnaître les quartiers et monuments de Paris, ou scruter les dentelles de la rade de Brest et même récupérer ces vues à volonté pour illustrer des créations multimédias.

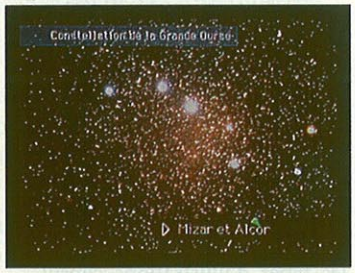
On a marché sur la Lune

De la Terre à la Lune, il n'y a qu'un pas avec For all Mankind (5), de Voyager (en anglais), qui nous entraîne sur les traces de toutes les missions Apollo et retrace l'histoire des 9 vols habités réalisés entre 1968 et 1972 par 24 astronautes. Les 79 min de film tirées des archives de la Nasa nous permettent de redécouvrir le premier pas sur la Lune, ce « petit pas pour l'homme, et ce grand bond pour l'humanité ». Avec, en prime, les dialogues vécus entre ciel et terre pendant le vol, et les impressions des astronautes, comme si vous y étiez. En quelques clics, on accède aux biographies des astronautes ainsi qu'aux 57 bandes vidéo relatant ces aventures extraterrestres, depuis le discours de J.F. Kennedy jusqu'à l'amerrissage de la capsule d'Apollo 11. On peut consulter à souhait les 100 photos de la Nasa qui viennent illustrer les textes racontant chaque mission. Ou découvrir ces fantastiques engins spatiaux.

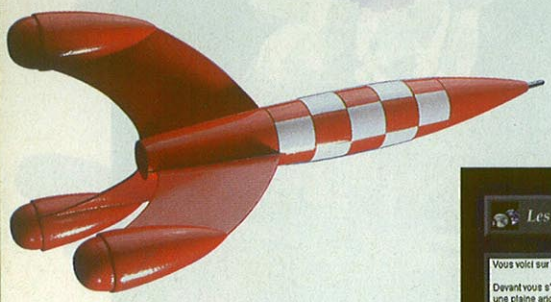
Sans écrans clinquants, l'austère Space and Astronomy, édité par Walnuk Creek, vous introduit dans les archives de la Nasa, que vous pouvez consulter sous forme de fichiers. Malgré un système de navigation rudimentaire et réduit au strict minimum, ce CD n'en est pas moins une véritable bibliothèque : en plus des 1 080 images de la Terre, des planètes, de l'espace, des navettes et des satellites, on accède à près de 5 000 textes, dont tous les bulletins de presse édités par la Nasa depuis1962.

Aux amateurs d'engins spatiaux, l'éditeur American MPC Research propose pas moins de douze titres consacrés à la conquête de l'espace. Du téléscope Hubble aux navettes, en passant par les missions sur Mars, chacun de ces titres renferme près de 120 photos ainsi qu'une trentaine de films tirés des archives de la Nasa.

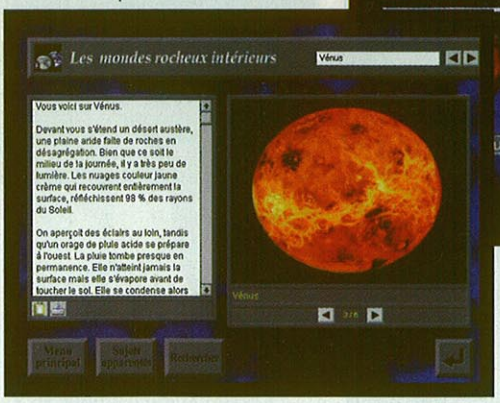
Télé-Scope



Étoiles et Galaxies (Flammarion) met l'astronomie à la portée des consoles CD-I et des téléviseurs. Plus de deux heures et demie de séquences audiovisuelles et d'explications pleines de poésie permettent au promeneur céleste de remonter le temps et de parcourir le cheminement de la pensée scientifique à travers les siècles. Big bang, trous noirs, vie et mort des étoiles, visite guidée à travers les constellations, les démonstrations commentées sous la forme d'une discussion enflammée entre Alpha la sensible et Camille le raisonneur aideront l'auditeur à se glisser derrière le « télé-télescope » proposé par ce CD-I pour observer le ciel sur son écran de télévision. 3 000 étoiles ou objets référencés, option zoom, planisphère, lexique, écrans filtres, ce CD-I regorge d'outils d'observation. Ici, pas de navigation linéaire. Quand le curseur est pointé sur un objet connu, l'hypertélescope autorise la consultation d'images prises à partir des plus grands observatoires du monde, également disponibles à partir de l'index.



6



Tout l'Univers

On compte bien d'autres façons de découvrir l'Univers et ses mystères. Même les tout-petits, dès 6 ans, peuvent s'initier à l'astronomie avec « le Bus magique explore le système solaire » (édité par Microsoft). Ce CD-Rom leur permettra de découvrir notre système solaire en consultant des brefs exposés dressant un portrait très synthétique de ses neuf planètes. Un clic sur le Bus magique, et les enfants s'envolent vers d'autres cieux pour arpenter l'espace de planète en planète. Sur place, ils peuvent réaliser des travaux pratiques vraiment pas réalistes, comme, par exemple, la reconstitution des anneaux de Saturne avec des tubes de peinture de couleurs différentes.

Le CD-Rom les Découvreurs, édité par Knowledge Adventure et traduit par Edusoft, séduira, quant à lui, les adolescents. Ils pourront partir sur les traces des plus grandes découvertes scientifiques de tous les temps. Au chapitre astronomie, Galilée et Ptolémée s'octroient une bonne place, tout comme l'explication du décollage d'une navette spatiale ou la notion de course à l'espace.

D'autres titres, pour les plus grands, ont plutôt une vocation encyclopédique. Ainsi, chez Edusoft, CD-Univers réunit trois programmes déjà anciens : PC Espace, l'histoire sommaire de la conquête de l'espace, PC Globe, un atlas mondial enrichi d'une base de données politiques, historiques, économiques et démographiques, et enfin, PC Univers, une petite encyclopédie sur le système solaire, illustrée par de bien timides animations.

Bien plus riche dans le contenu et l'élaboration, Au-delà de la planète Terre, de Discovery Channel, traduit par Découvertes Multimédia, propose lui aussi un voyage multimédia encyclopédique (6). Le théâtre planétaire nous entraîne dans l'exploration des planètes du système solaire. Chacune est traitée en une dizaine de chapitres enrichis de photos et de vidéos soutenues par un commentaire sonore. Les différentes icônes renseignent sur les types d'illustrations consultables. A tout moment, il est possible d'activer les liens hypertextes pour consulter le glossaire des termes scientifiques. Ici, l'interactivité est astucieusement mise à profit : accès direct aux différents chapitres et rubriques, bifurcation vers les sujets apparentés pour continuer son investigation, ou embranchement vers les autres domaines d'exploration comme les prochaines missions sur Mars. On peut même interroger quatre « Experts de l'espace » qui répondront chacun à huit questions prédéfinies comme « Y a-t-il de la vie quelque part dans l'Univers » ? La question qu'on se pose tous. La réponse reste en suspens. Dans l'espace…

(1) http://www.imaginet.fr/ visuanet/

/ Florence Serpette

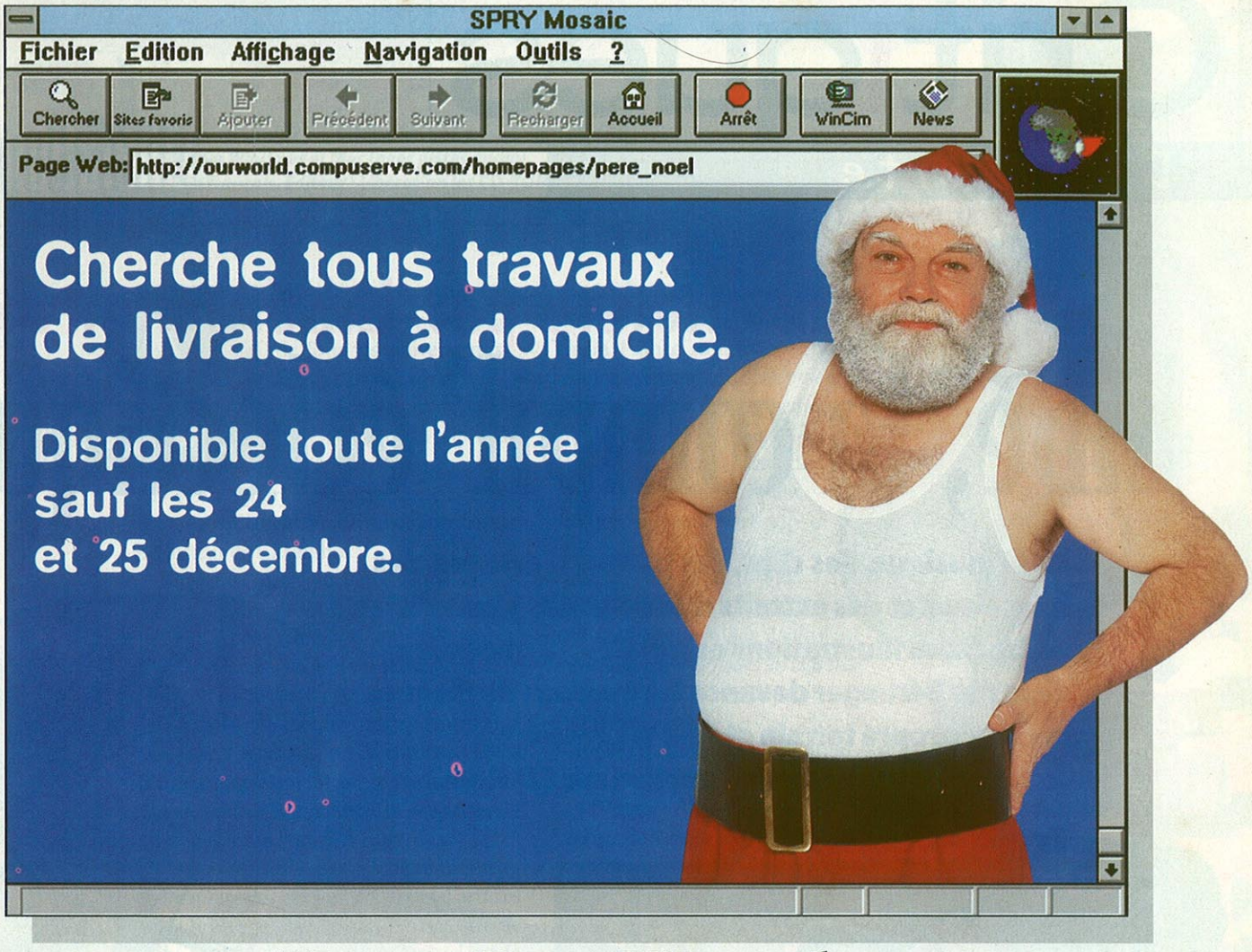
La Nasa sur Internet

Internet est une mine d'or pour les astronomes. On y trouve notamment de multiples sites consacrés à la Nasa. Ainsi, le 7 décembre dernier, pas moins de 45 000 personnes se sont connectées sur le site Galileo pour obtenir, en temps réel, des informations sur l'arrivée de la sonde Galileo dans l'atmosphère de Jupiter après 6 années de route (1). A ne pas louper lors d'événements importants : les retransmissions de Nasa Television, en direct de la navette (sur un écran de 4 x 4 cm) grâce à la Shuttle Cam, une caméra embarquée reliée à Internet qui vous permettra, pour l'occasion, de suivre les astronautes (2 et 3). Entre-temps, vous pourrez toujours visionner des images d'archives de la Nasa (4), ou découvrir une galerie d'images et de films sur les planètes, volcans et éclipses (5).

(1) http://jpl.nasa.gov/galileo/index.html
(2) http://198.102.242.71/ShuttleCAM/ShuttleCAM.cgi
(3) http://btree.lerc.nasa.gov/NASA_TV/NASA_TV.html
(4) http://btree.lerc.nasa.gov/NASA_TV/web1Sites.html
(5) http://bang.lanl.gov/solarsys/

TITRES DISPONIBLES

Au-delà de la planète Terre : Discovery Channel, Ubi Soft/Découvertes Multimédia, PC. Env. 300 F.
First Light : VMS, PC. Env. 400 F.
Mars Explorer : VMS, PC-Mac. 300 F.
Venus Explorer : VMS, PC-Mac. 300 F.
Space and Astronomy, Walnut Creek/DP Tool, PC. Env. 100 F.
Les découvreurs, Knowledge Adventure, Edusosft, PC. Env. 490 F.
CD-Univers, Softkey Broderbund, Edusoft, PC. Env. 300 F.
Redshift II : Maris Multimédia, PC. Env. 400 F.
Point de Terre : Hachette Livre, Photo-CD. Env. 200 F.
Etoiles et Galaxies-Astronomie : Flammarion, CD-I. Env. 700 F.
Le Bus magique explore le système solaire, Microsoft Home, PC. 300 F.
Collection espace de American MPC Research : US Shuttle Fleet, The Hubble Space Telescope, Earth form Space, American Space Exploration, Exploring the Solar System, Race to the Moon, The Edge of Forever, The Voyager Legacy, Mission to Mars, Comet Chasers, Rockets to Space, American Astronauts. Distribués par Ted Multimédia, PC, 265 F.



Home Page Wizard, laissez votre carte de visite sur Internet.

En vous offrant Home Page Wizard, CompuServe vous fait un cadeau aussi inédit qu'amusant.
Pour la première fois, créer sa carte de visite illustrée puis la diffuser sur Internet est d'une simplicité enfantine.
Grâce à Home Page Wizard, les millions de personnes voyageant sur Internet vont connaître instantanément vos passions, pouvoir vous contacter et partager vos centres d'intérêt.

CompuServe, c'est aussi un accès immédiat à 3 000 services dont un accès complet à Internet.

Aujourd'hui, Compuserve vous offre le logiciel d'accès complet à Internet : NetLauncher™. Installez-le et c'est tout le World Wide Web qui s'offre à vous !
Avec vos 5 heures de connexion gratuites chaque mois, vous aurez tout loisir d'explorer cet univers foisonnant d'idées et de nouveautés.
Avec CompuServe, présentez votre carte de visite et entrez dans l'univers du On Line par la grande porte.

GRATUIT
Le Passeport CompuServe et NetLauncher™

36 15 COMPU 1,29 F/mn. ou N° Azur 36 63 81 22
Fax : 47 14 21 51

Pour toute demande veuillez préciser : la référence MUL0196 et le type d'ordinateur utilisé.

Votre passeport gratuit comprend :
- Le logiciel CompuServe Information Manager.
- Le logiciel d'accès à Internet NetLauncher™ pour Windows.
- Le logiciel Home Page Wizard pour Windows.
- Une brochure d'information.
- Votre premier mois d'abonnement gratuit comprenant 10 heures de connexion à la majorité des services CompuServe et à Internet.

Abonnez-vous sans attendre et accédez à plus de 3000 services en ligne dont l'accès complet à Internet.

CompuServe®
Le plus court chemin de la question à la réponse.

CompuServe Information Services Centre ATRIA Rueil 2000 - 21, avenue Edouard Belin - 92 566 Rueil-Malmaison Cedex.

Service lecteurs n° 28

devantlouxvillaret - Tous droits réservés. Les noms des produits et des sociétés cités sont des marques déposées et sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Libération LES CD ROM

Morceaux choisis par Libération vol. 1

Libé, la compil' éclectique

De la musique, des clips, des photos d'artistes, des interviews et des extraits d'articles des journalistes de *Libé*, des illustrations originales : le quotidien de la rue Béranger devance les maisons de disques sur leur propre terrain et sort la première compilation musicale interactive sur CD-Rom.

Morceaux choisis par Libération vol. 1
CD-Rom Windows et Mac (avec pistes audio).
En français. Editeur : Libération les CD-ROM.
Distributeur : Virgin Interactive. Prix : env. 250 F TTC.

PC MAC

Vingt-huit artistes en musique et en images en provenance de tous les univers musicaux : c'est le cadeau que le quotidien *Libération* a déposé au pied du sapin de Noël, sous la forme d'un CD-Rom remarquablement ficelé et comportant également huit titres à écouter sur un lecteur de CD audio.

Des stars aux nouveaux venus sur les scènes rap, jazz, rock, blues ; de Bashung à Warren C, en passant par Blur, Cheb Mami, J J Cale, Gérard Manset ou Portishead… la sélection des artistes retenus par la rédaction brosse un large panorama des tendances musicales en vogue. A coup de clips, de vidéos filmées spécialement pour l'occasion, de photos parfois commentées et de la couverture de l'album choisi. A coup, aussi, de repères que fournissent les discographies et les biographies des artistes, d'extraits d'articles et de brèves interviews des journalistes de *Libé*. Surtout, l'originalité du logiciel réside dans son interface, amusante, imprévisible, déroutante comme pas une ! L'utilisateur ne dispose en effet que de quelques pistes pour se repérer dans la jungle luxuriante des somptueuses illustrations conçues par les treize dessinateurs sollicités. Par exemple, les interviews des journalistes se déclenchent toujours à partir d'un petit losange orange. Reste à le trouver ! On clique, on déplace des objets du décor pour lancer une vidéo ou afficher une photo. Ainsi, c'est en pointant l'épée (cachée dans les nuages) sur le ventre du Bouddha que l'on découvre enfin le clip de Manset…

« Mon idée de départ était de donner à découvrir au public non seulement les nouveaux courants musicaux, mais aussi les images, très diversifiées, qui peuvent caractériser chaque artiste. Le CD-Rom est un support qui se prête bien à cette exposition. Il permet à l'utilisateur de se faire une idée plus complète d'un artiste qu'avec un simple CD audio », explique Gérard Beullac, à qui revient cette initiative. A l'automne 1994, le responsable des activités multimédias du groupe Virgin France soumet son projet à l'équipe télématique de *Libération*, alors chargée du développement multimédia du quotidien. Il justifie son choix en affirmant : *« Libé est, selon moi, LE quotidien reconnu pour faire référence en matière de goût musical, aux côtés, d'ailleurs, des* Inrockuptibles *– si l'on considère les magazines. Son équipe rédactionnelle a toujours un avis très tranché en matière artistique. »*

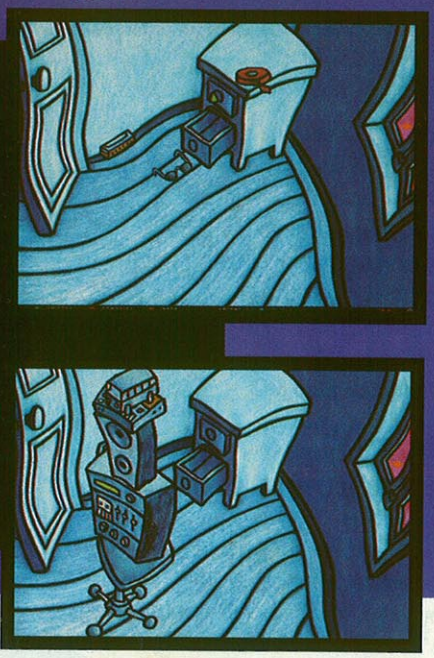
Enthousiaste, le service télématique s'empare de l'idée, à la condition – acceptée par Vigin France – que *Libération* soit le maître d'œuvre du produit. Il est vrai que le service n'en est pas à son coup

d'essai : sous le même label « Libération Les CD-ROM », il réalise chaque année depuis 1993 les « BD-ROM », des publications annuelles consacrées à la bande dessinée et édités par Empreinte digitale. Forts de leur ex-

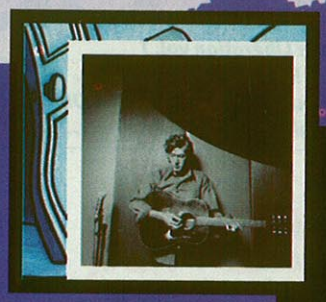
Dans la Bibliothèque du village, vous pouvez consulter une démo (Mac et PC) de Morceaux Choisis.

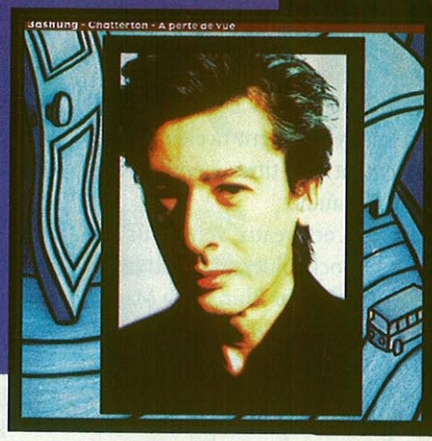
Configuration minimale

- PC 486SX/25, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, Système 7.1, 8 Mo de mémoire.



Dans cette curieuse pièce sommairement meublée, il faut se livrer à une perquisition. Et extraire des tiroirs de la commode lunettes et harmonica. Déplacer, cliquer, puis refermer le tout. Jusqu'à ce qu'une pièce montée de matériel hi-fi empilé sur une chaise de bureau jaillisse. Remarquez le losange orange qui est dissimulé dans la fenêtre...





Un clic sur le coin coloré du petit autobus, et voici une photo commentée du jeune Bashung, alors débutant dans l'opéra rock *la Révolution française*. Un autre sur chacun des boomers de la chaîne hi-fi, et une photo récente de l'artiste ainsi que la couverture de son album s'affichent. Pour découvrir le clip, il faut déplacer le petit autobus afin de dégager les touches du magnétophone. La poignée de la porte mène, elle, à un autre artiste.

périence, ses responsables, Dely Gravil et Pierre Moulin-Roussel, s'activent, en tant que producteurs délégués, à former l'équipe au sein du journal : Pascale Moise se voit chargée de la coordination, Eric Buvelot de la revue de presse et, en collaboration avec Denis Maingreaud, du traitement sonore (bruitages, jingles et musiques de génériques). Jean Hamburger, directeur-fondateur de la société Eredia Multimédia, est associé à l'équipe en tant que chef de projet.

Les goûts et les couleurs...

Dely Gravil recrute aussi les illustrateurs, qui se répartissent, en fonction de leurs affinités avec les musiciens, les vingt-huit environnements graphiques à créer : Rémi Gerbaud choisit Nine Inch Nails et Gérard Manset, Eric Janssen opte pour FSL, Ameziane préfère Oasis et Warren C, Carlotta en pince pour Portishead et Jade ; Mokeït pour Swell, Lobi Traore et Bashung ; Johnny Cash, Beautiful People et Idaho ont les faveurs de Captain Cavern et Cheb Mami, Lisa Germano, celles de Pierre La Police ; Blur, Soul Coughing et Murat attirent Rémi Saillard, tandis que Loustal élit J J Cale et John Lee Hooker, et que Goran Tacevski s'attelle à Tony Joe White et Jimmy Scott...

« *On leur a donné une bio, des livres si on en avait, le plus d'éléments en notre possession afin que leur illustration colle le mieux possible à l'album choisi ou à l'artiste. On leur a demandé de créer un fond d'écran et des éléments séparés, et aussi d'imaginer comment ils pourraient être déplacés.* » La plupart d'entre eux ont remis des dessins et des peintures, quelques-uns seulement, comme Rémi Gerbaud ou Rudy Lainé, ont préféré travailler sur micro-ordinateur. A la rédaction, Bruno Bayon, Laurence Romance, Bouziane Daoudi, Serge Loupien, Gilles Renault et Eric Dahan sont invités à dresser une première liste des meilleurs albums parus à l'époque (fin 1994) puis une seconde, qui ne retient finalement que vingt-huit titres sur les cent cinquante initialement choisis. Avant de se prêter au jeu de l'interviewer interviewé : « *Lorsqu'on est sensible aux "signatures" d'un journal et qu'on n'appartient pas au gotha "médiatico-showbusinessien", on apprécie de voir à quoi ressemblent ces*

journalistes, et comment ils s'expriment », assure Gérard Beullac.

L'accueil dans les différentes maisons de disques n'est pas systématiquement aussi enthousiaste : « *Des semaines, des semaines et des semaines de travail*, se souvient Dely Gravil. *Le fait que le CD-Rom soit distribué par Virgin a pu faire grincer des dents. Il me fallait aussi absolument convaincre les chefs de produits de nous fournir rapidement le contenu, c'est-à-dire les vidéos, l'album, les photos. Parce que si on avait attendu les accords juridiques, on démarrerait le CD-Rom maintenant !* »

Bravo !

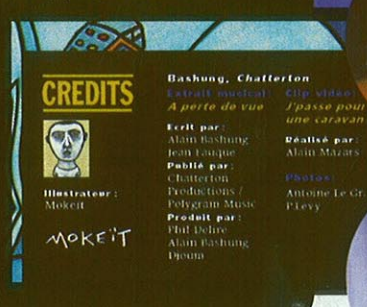
Première compilation musicale interactive sur CD-Rom, ce titre dresse un large panorama des porte-parole des courants musicaux du moment. La beauté des illustrations et la qualité de l'interface de navigation, aussi amusante que déroutante, en font une vraie création.

Dommage !

Retard sur l'actualité discographique, absence de clips ou de vidéos pour certains artistes, documents audio-visuels déjà connus, vidéos au format timbre-poste : Morceaux choisis... souffre d'imperfections dans son contenu. De lenteur également, car le message « Patience, chargement en cours » s'affiche souvent à l'écran.

Un clic sur le petit losange orange, et voici une très courte vidéo qui met en scène Bruno Bayon. *Chatterton* « [l'] a atteint »... En cliquant sur les objets dissimulés dans les deux tiroirs de la commode, on affiche à l'écran les deux articles parus dans *Libé*. Un clic sur le «», à droite dans la barre de menu, fait apparaître les crédits.

Des fouilles successives dans les tiroirs font apparaître une bande magnétique rouge. Un clic sur cette dernière affiche la discographie de l'auteur de « Gaby ». Et si on écoutait « A perte de vue » ?



Les problèmes de droit rencontrés ensuite par le service juridique de Virgin auprès des producteurs et des éditeurs – sans compter les silences de certains artistes, qui vaudront refus – expliquent au passage que Morceaux Choisis... n'offre aucune vidéo de Beautiful People, Hole, Jade, Johnny Cash, MC Solaar, Nine Inch Nails et Soundgarden. « *Il n'y a pas de règle établie, et c'est très compliqué de calculer les droits d'une chanson sur un support multimédia. C'est difficile de dire que la musique a plus d'importance que l'image ou vice versa, et que l'écrit serait le troisième larron, alors qu'il est peut-être la première valeur. C'est pourquoi tout cela a été très long* », explique Gérard Beullac. Au point que la sélection des albums souffre d'un décalage certain avec l'actualité discographique.

Le responsable de Virgin en relativise néanmoins l'importance : « *Les noms des artistes sont, eux, en pleine actualité, ce qui valide les choix de la rédaction de* Libération. *Ses journalistes ont su reconnaître les noms qui restent et qui vont rester* ». « *Si le CD-Rom était sorti en février ou en mars 1995 comme il était prévu, il aurait été révolutionnaire. Mais depuis, l'outil a évolué...* », renchérit Dely Gravil, avec une pointe de regret qui s'efface à l'évocation de quelques moments privilégiés, comme l'enregistrement de certaines séquences vidéo : « *Certains artistes tels que Cheb Mami, Cesaria Evora ou Murat sont venus au journal pour chanter a cappella. Murat, par exemple, ça a été épique de le faire venir. Et lorsqu'il est venu, il avait envie de chanter une comptine pour enfant, que l'on a donc enregistrée. C'était sympa, et puis on l'aime beaucoup à* Libération. »

Hormis ces séquences qui ont le charme des instants volés, Dely Gravil concède que Morceaux choisis... « *n'offre pas, dans son contenu, des choses très originales, visuellement ou même en audio* », sans parler du format des séquences QuickTime, trop proche du timbre-poste. « *Là, on a essuyé les plâtres d'une première demande de compilation sur CD-Rom. Si on avait su à quel point cela serait compliqué, on ne se serait pas embarqué dans cette histoire* », poursuit la productrice déléguée. Façon de parler, bien sûr, puisque toute l'équipe piaffe d'impatience à l'idée d'entreprendre le développement du volume 2, dont la parution est annoncée en septembre 1996. L'occasion, sans doute, de rattraper l'actualité discographique. Et peut-être d'améliorer la rapidité de fonctionnement du logiciel...

Installation

Sur Mac, on démarre le logiciel en double-cliquant sur le lanceur 256 ou Milliers de couleurs. Un dossier « Pour le système » contient les extensions vidéo et son, à glisser, si nécessaire, dans le dossier Système. Sur PC, on lance le logiciel, à partir du lecteur de CD-Rom, en double-cliquant sur Morceaux.Exe. Un double-clic sur Gpinstal.Exe crée un groupe de programmes et un lanceur. QuickTime 2.01 peut être installé à partir du répertoire « qt » en double-cliquant sur Setup.Exe.

Petits trucs

En ouvrant les dossiers – sur Mac – ou les répertoires – sur PC –, on accède directement aux fichiers Mov, pour les vidéos et les interviews, et Pic, pour les images et les textes. Compte tenu du format, ces derniers ne peuvent donc pas être repris dans un traitement de texte.

/ *Véronique Balizet*

Le Monde de Pasteur
En français. Producteurs : Institut Pasteur et Iconomics. Distributeur : Microfolie's.
Prix : environ 400 F TTC.

PC

Le Monde de Pasteur

La rage de savoir

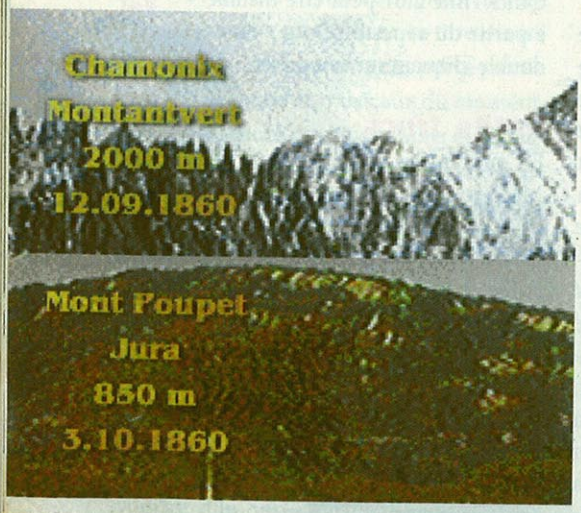
Alors que s'est achevée l'année Pasteur, paraît le CD-Rom consacré au savant disparu il y a tout juste un siècle. Sa vie et son œuvre y sont passées au microscope par le cinéaste autrichien Titus Leb

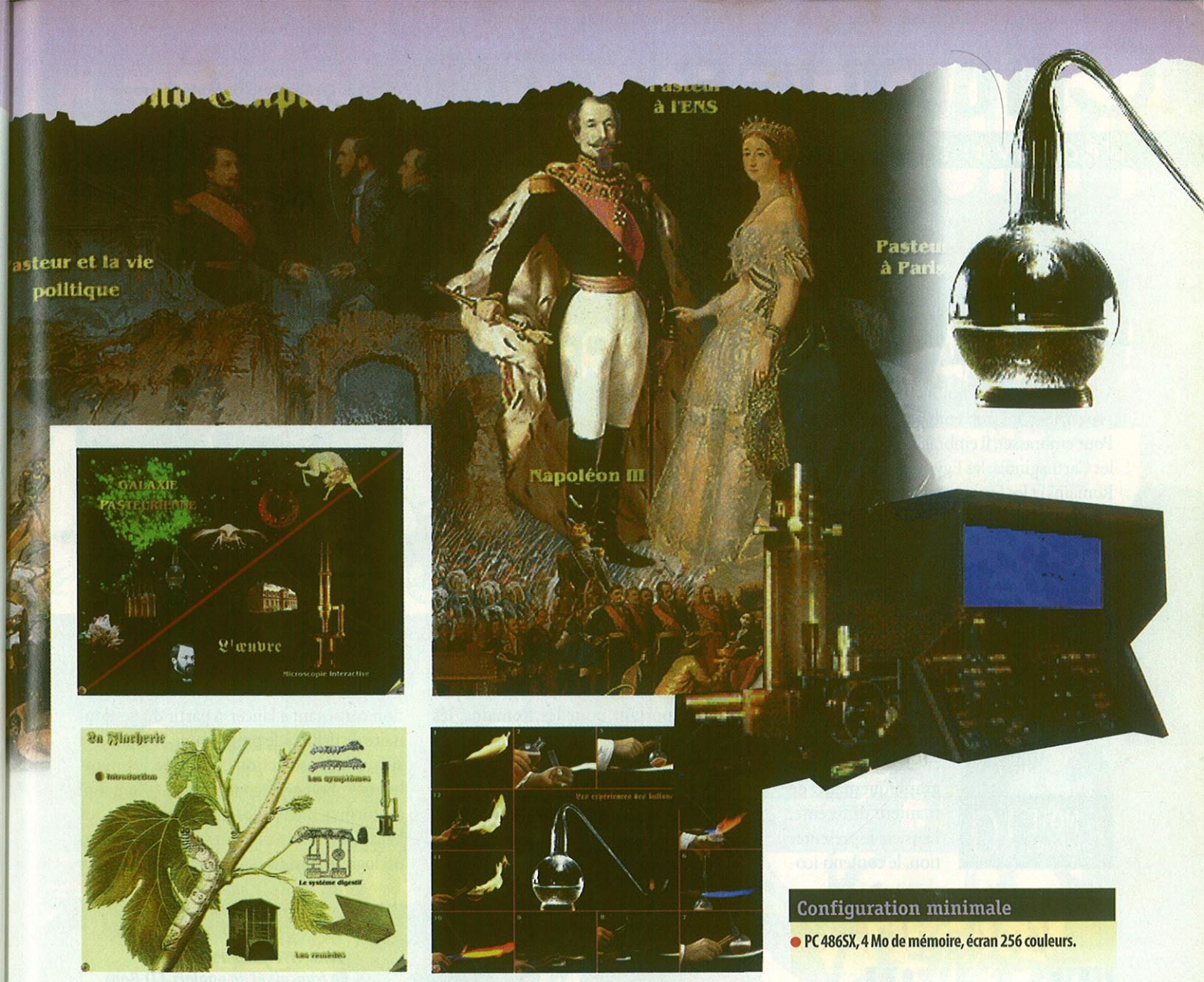
RESTAURATION de sa maison natale à Arbois (Jura) et de son bureau à l'Ecole normale supérieure de la rue d'Ulm, émission d'un timbre-poste à son effigie, expositions, publications scientifiques et grand public, conférences et colloques en France comme à l'étranger (aux Etats-Unis notamment)... le centenaire de la mort du fondateur de la microbiologie a suscité nombre de manifestations. Edité en juin dernier, mais diffusé alors confidentiellement, le Monde de Pasteur paraît enfin, constituant le point d'orgue de cette année 1995, déclarée année Pasteur par l'Unesco.

Pasteur, sa vie, son œuvre : mesuré à la stature du bonhomme, le costume paraît taillé à l'économie, un rien étroit et, somme toute, convenu. Il est vrai que Louis Pasteur s'est trop tenu à l'écart des mondanités et des couloirs du pouvoir, il a trop consacré son temps à dominer quelques-uns des fléaux de son siècle pour songer à faciliter la tâche de ses futurs biographes.

Le cinéaste Titus Leber, auquel l'Institut Pasteur a confié la réalisation de ce CD-Rom commémoratif, contourne ce handicap sans toutefois le vaincre. A l'aide de documents et d'illustrations piochés dans l'iconographie du musée Pasteur et de la photothèque de l'Institut Pasteur, il parvient à dessiner l'arbrisseau généalogique de la famille ou à évoquer les villes qui, plus que les Etapes d'une vie (c'est le titre d'un des chapitres) constituent les décors d'une carrière : Dole, où Louis est né en 1822 ; Besançon, Strasbourg, Lille, Paris, où il demeure successivement ; enfin Leipzig, Prague et Vienne, où le mène l'élucidation de l'énigme de l'acide racémique. Une vingtaine de toiles et de dessins exécutés au pastel rappellent que le jeune Pasteur ne s'est pas voué à la science en renonçant à cultiver d'autres talents.

Chacune des étapes ménage aussi des passerelles vers l'œuvre scientifique, objet du chapitre le plus consistant du CD-Rom. Au cœur de ce XIXe siècle convaincu avec un bel enthousiasme que les progrès de la science rythment avec ceux de l'humanité et de l'industrie, Pasteur bat la mesure : les fruits de ses recherches fondamentales connaissent toutes des applications concrètes dans l'industrie ou la santé publique. Et aujour-





Configuration minimale

- PC 486SX, 4 Mo de mémoire, écran 256 couleurs.

d'hui, on ne saurait beurrer une tartine, déguster une bière ou subir un vaccin sans y penser. La cristallographie, les fermentations, les générations spontanées, les maladies des vers à soie, les maladies virulentes et la prophylaxie de la rage : chacun des six domaines de recherche se présente sous la forme d'un diaporama commenté qui retrace l'origine et les modalités du travail du savant. Des animations aux vertus très démonstratives facilitent la compréhension des expériences au cours desquelles Pasteur a pu valider ses hypothèses. Un « microscope interactif » doté de plusieurs zooms invite à examiner les préparations microscopiques telles que les observait Louis Pasteur, et à les comparer avec des prises de vue modernes enregistrées au microscope électronique à balayage – hélas ! l'effet de pixelisation est proportionnel au taux d'agrandissement.

Le fait que la tuberculose ait été une source d'inspiration artistique en même temps que « La maladie du siècle » n'a pas échappé à Titus Leber : le réalisateur de plusieurs films musicaux (à propos de Franz Schubert, Hector Berlioz, Antonín Dvorák et d'autres encore) signe un montage vidéo qui comprend de brefs extraits de *la Traviata,* de Verdi, et de *la Bohème,* de Puccini.

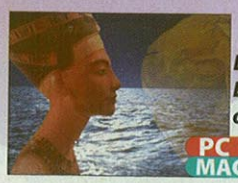
Au cours de la biographie interactive, que l'on peut faire défiler comme un générique et selon deux vitesses, les travaux et les étapes de la vie du savant figurent en regard des événements artistiques et historiques de l'époque, également traités en deux fresques annexes… là où il en aurait fallu trois. Car on reste à la porte de ce monde dans lequel – au vu du titre de l'ouvrage – on pensait pouvoir pénétrer, sur les pas de Louis Pasteur : le contexte scientifique et médical du XIXe siècle. Bien que produit par l'Institut Pasteur, l'ouvrage se garde encore d'examiner la modernité et la pérennité de la pensée du grand savant. En lui décernant son premier prix, le 4 décembre dernier, l'Association internationale pour les médias dans la science est passée outre ces lacunes… qui restent majeures pour le profane.

Installation

Le Monde de Pasteur s'installe à partir du lecteur de CD-Rom en double-cliquant sur Install.Exe. La création d'un groupe de programmes dans lequel vient se loger le lanceur est proposée en option. Tous les fichiers d'images, animées (AVI) ou non (BMP), et de sons (Wav) sont récupérables.

/ Véronique Balizet

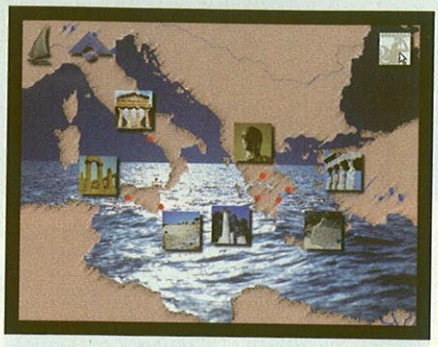
Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique



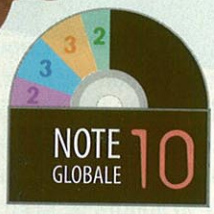
Les Civilisations de la Méditerranée
En français. CD-Rom Windows ou CD-Rom Mac.
PC MAC Editeur et distributeur : Emme.
Prix : env. 350 F TTC.

Les Civilisations de la Méditerranée

L'antique en toc



VOICI UN CD-ROM qui illustre assez bien le proverbe « Qui trop embrasse, mal étreint. » Pour embrasser, il embrasse : les Phéniciens, les Carthaginois, les Egyptiens, les Grecs, les Romains et les Etrusques s'y retrouvent. Cela fait beaucoup de monde, surtout lorsque l'on veut aborder tous les aspects de ces civilisations antiques : de l'art à la vie quotidienne, de l'architecture à l'éducation, de la religion au commerce et à la guerre. On en arrive à un survol un peu trop rapide. Pourtant, la façon de traiter les divers environnements est originale. Chaque civilisation est traitée graphiquement de manière différente. Derrière la présentation, le contenu iconographique est assez riche, sauf pour l'Egypte, où on ne trouve aucune photo, et seulement quelques animations dans des fenêtres de la taille d'un (gros) timbre-poste. Les textes sont très courts, et les informations parfois erronées : on y parle de Diogène d'Halicarnasse, qui aurait vécu à l'époque d'Auguste. Si le non-spécialiste n'y voit que du feu, il n'en reste pas moins que le véritable nom de cet historien est Denys d'Halicarnasse !



On ne peut donc se fier à un tel CD-Rom, et l'amateur d'histoire antique passera son chemin. Seul le contenu iconographique, surtout important pour les Romains, les Grecs et les Etrusques, en justifie l'achat.

Installation

Sur Macintosh, il suffit de double-cliquer sur l'icône du CD-Rom afin de le lancer. Sur PC, il faut en passer par la procédure d'installation consistant à lancer, à partir du gestionnaire de fichiers, le programme Setup.Exe et suivre les instructions. Comme les nombreuses photos que contient le CD-Rom sont au format BMP, elles peuvent donc, sous Windows, être récupérées sans peine dans un logiciel de dessin.

/ J.- L. Renault

Configuration minimale

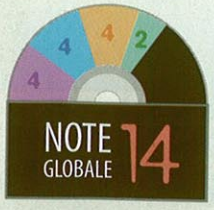
- PC 486, 8 Mo de mémoire, écran 256 couleurs, lecteur de CD-Rom double vitesse.
- Mac 68030; Système 7, 8 Mo de mémoire, écran 256 couleurs.

Guide iTi France 1996

iTi ou ailleurs...

Guide iTi France 1996
En français et en anglais. CD-Rom Windows. Editeur et distributeur : PC la Prévention routière.
Prix : env. 350 F TTC.

LA PRÉVENTION ROUTIÈRE lance son guide iTi sur CD-Rom... et il mérite le détour. D'abord, dans le programme de configuration, on choisit son moyen de transport (moto, voiture, minicar ou camion), le carburant employé, son prix, le coût au kilomètre (entretien, assurance), etc. On établit ensuite son itinéraire : liste des villes d'un côté de l'écran, points de départ et d'arrivée – étapes comprises – de l'autre. Il suffit de cliquer sur la zone Départ, Etape ou Arrivée, puis sur l'une des 38 050 villes répertoriées. Ainsi, on pourra aller, sans même savoir où c'est, de Aast à Zuytpène, en évitant les cols et en optimisant l'itinéraire si l'on fait des étapes. D'un simple clic sur Voir l'itinéraire, on constate que, dans l'exemple donné, on a traversé la France du Sud au Nord, en passant par Bordeaux, Poitiers, Orléans et Paris. Un zoom sur la carte permet de savoir quelles étapes effectuer ; impossible de se perdre : elles font l'objet d'une description détaillée. Un clic sur l'icône Récapitulatif et coût, en haut de l'écran, vous apprendra que le voyage revient à 4 131 francs (dont 705 francs de carburant à 6,50 francs par litre et 302 francs de péage) avec une grande routière à essence, ou bien à 2 293 francs avec une petite voiture diesel. C'est décidé : je prends le train !



Installation

Sous Windows, on lance le programme Setup.Exe : on choisit le lecteur d'installation, puis le répertoire où seront copiés les fichiers. Le logiciel propose quatre installations, selon la place disponible sur le disque dur : de 3 à 10 Mo de données seront enregistrées. A vous de décider, sachant que plus le volume stocké sur le disque dur est important, plus le CD-Rom fonctionne rapidement.

/ Jacques Deconchat

Configuration minimale

- PC486/50, Windows, 8 Mo de mémoire, écran SVGA 256 couleurs.

LE TÉLÉPORTASCHTROUMPF

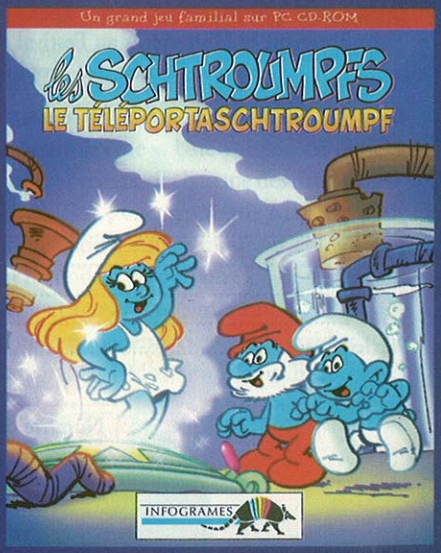
UNE GRANDE AVENTURE QUI VA SCHTROUMPFER TOUTE LA FAMILLE !

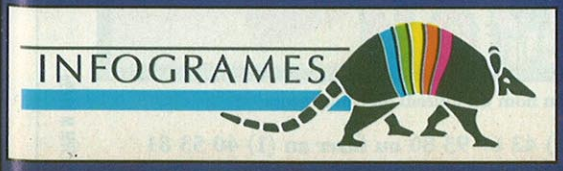
Retrouvez tout l'univers des Schtroumpfs dans un grand jeu d'adresse, d'action et de réflexion.

- Jusqu'à 4 joueurs dans une partie
- Niveau de difficulté réglable pour chacun
- Les conseils du Grand Schtroumpf aideront les plus petits
- 45 minutes de séquences dessin animé
- Menu spécial parents pour choisir la durée d'utilisation du jeu

PC CD-ROM

CD-i





82-84, rue du 1er mars 1943
69628 Villeurbanne cedex France
Contact commercial : (16) 72 65 50 13
Fax: (16) 72 65 50 01

Retrouvez les nouveautés Infogrames sur Internet:
http://www.Infogrames.fr

© Peyo - 1995
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)
© 1995 INFOGRAMES MULTIMEDIA

Distribué par BOUDIS
Tél : 72 02 59 00

Service lecteurs n° 14

Le Multimédia a son Festival
Une compétition de titres CD-ROM Multimédia

Soyez un acteur pour voir tout et tous et profiter des opportunités offertes par le Festival du Multimédia.

Le Festival du Multimédia iTC '96

9, 10 et 11 Janvier 1996
Palais des Congrès Paris (Porte Maillot)

Une compétition officielle et attribution des Trophées du 8ème Art
Une compétition off
des Ateliers
Un colloque Droit et Multimédia : «Les Pièges à Éviter»
Une Exposition

PROGRAMME

MARDI 9 JANVIER 1996

De 9h15 à 12h et de 14h à 18h

FESTIVAL MULTIMEDIA

Compétition Officielle des titres : 6 catégories en présence du Jury.

Président du jury : Sébastien LEVY - Vice Président AFEE

Une Application toutes les 30 minutes.

ATELIERS DE LA JOURNÉE

9h30 - 12h
Atelier 1
Art et Nouvelles Technologies : La Rencontre de plusieurs Métiers

14h15 - 15h30
Atelier 2
Créativité et Multimédia appliquée à la Conception et l'Optimisation des Programmes Multimédia

16h - 18h
Atelier 3
Evolution du Marché Multimédia en France

MERCREDI 10 JANVIER 1996

De 9h15 à 12h et de 14h à 17h

FESTIVAL MULTIMEDIA

Compétition Officielle des titres (suite) : 6 catégories en présence du Jury.
Une application toutes les 30 minutes.

ATELIERS DE LA JOURNÉE

9h30 - 11h
Atelier 4
Les Droits d'Auteurs, des Producteurs Editeurs de produits Multimedia

11h30 - 12h30
Atelier 5
Protection des titres CD Rom à Titre de Marque

14h30 - 16h30
Atelier 6
La distribution des Titres Multimedia

17h - 18h30
Atelier 7
Rencontres Distributeurs/Auteurs/Editeurs de Titres CD Rom

A partir de 20h Cérémonie de remise des Trophées du 8ème Art.

JEUDI 11 JANVIER 1996

De 9h15 à 12h30 et de 14h30 à 18h

FESTIVAL OFF

De nouveaux auteurs, des nouvelles sociétés présentant leur maquette ou leur première réalisation

ATELIERS DE LA JOURNÉE

9h30 - 11h
Atelier 8
Fusion/Acquisition et Prise de Participation dans le Multimédia

11h - 12h30
Atelier 9
Le Financement du Multimédia

14h30 - 18h30
Atelier 10
Rencontres Distributeurs/Auteurs/Editeurs de Titres CD Rom (suite)

de 9H à 12H30 et de 14h15 à 18h00

COLLOQUE DROIT ET MULTIMEDIA
Droit et Multimédia : Les Pièges à Éviter

L'examen concret sur un Plan International des Questions Juridiques posées par la Production et l'Exploitation des Produits Multimédia "off line"

Thèmes abordés :

LES PROBLÈMES JURIDIQUES LIÉS À LA CRÉATION DE L'ŒUVRE MULTIMÉDIA • QUELLES PROTECTIONS POUR L'ŒUVRE MULTIMÉDIA • LES PROBLÈMES JURIDIQUES POSÉS PAR LA DISTRIBUTION DES PRODUITS MULTIMÉDIA • LES AIDES COMMUNAUTAIRES À LA PRÉ-PRODUCTION D'ŒUVRES MULTIMÉDIA

Festival du Multimédia
BULLETIN DE PARTICIPATION

comprenant le Libre Accès au Festival du Multimédia et au Festival Off, aux Ateliers, à la Cérémonie du mercredi 10 janvier 1996 à 20h pour la Remise des Trophées et au Colloque «Droit et Multimédia : les Pièges à Éviter» le jeudi 11 janvier 1996

à adresser ou à faxer au
Journal du Multimédia
2, rue d'Amsterdam 75009 Paris
Tél. : (1) 47 64 07 57 - (1) 42 67 93 80 - Fax (1) 40 53 81 55

Société : .....
Adresse : .....
.....
Tel. : ..... Fax : .....
Participants .....

Nombre de participants		Droit d'inscription par personne		
	X	TTC = 2412,00 F HT = 2000,00 F +TVA 20,6% = 412,00 F	=	F

Ci-joint chèque au nom du Journal du Multimédia

Pour présenter votre titre pour la compétition, ou réserver un stand, téléphoner au (1) 42 67 93 80 ou faxer au (1) 40 53 81

Service lecteurs n° 21

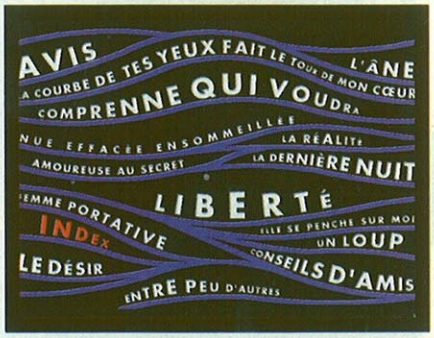
SVM M 01/96

Eluard, cent et un poèmes
En français. Coproduit par Arte Editions, les Films d'Ici, le conseil général de Seine-Saint-Denis, Arborescence et Périphérie. Distributeur : Softissimo.
PC MAC Prix : env. 300 F TTC.

Eluard, cent et un poèmes

Quand un CD-Rom écrit son nom

Réalisé à l'initiative du conseil général de Seine-Saint-Denis, Eluard, cent et un poèmes fait mieux que sacrifier au rituel de la commémoration (celle du centenaire de sa naissance) : la poésie s'y donne à lire, à voir, à écouter. A aimer.



Configuration minimale

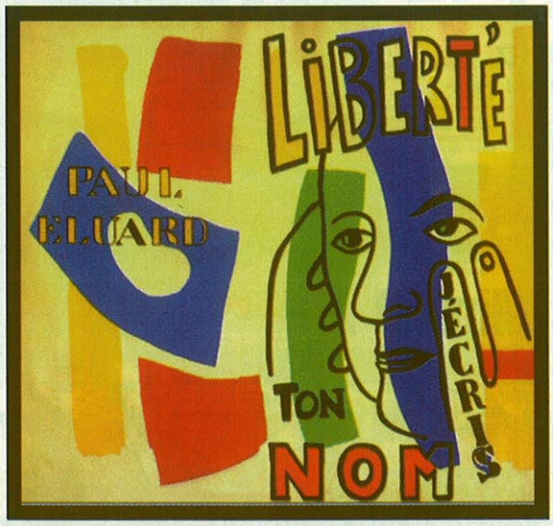
- **PC 486SX, MS-Dos 5 ou Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.**
- **Mac LC, Système 7.0, 4 Mo de mémoire.**

LA LONGUE SUPRÉMATIE de l'écrit a pu faire oublier que la poésie est infirme, à l'instar du théâtre, lorsqu'elle est réduite à des caractères d'imprimerie. Et celle de Paul Eluard (1895-1952) plus qu'aucune autre, dont ce CD-Rom vient célébrer le centenaire de la naissance. « *Il est né à sa poésie pour pouvoir tout dire* », affirme l'historien Pierre Daix à propos de Paul Eluard, dont il brosse un portrait très personnel. Tout dire de l'amour, la vie, la mort, les ruptures, les combats, l'injustice, la révolte, la fraternité, la misère, le quotidien, la liberté.

Tout dire, par le biais de ce CD-Rom, Michaël Gaumnitz et Bertrand Mérino Peris réinventent le dialogue – qui fut réel, mais accessible aux seuls bibliophiles fortunés – entre Eluard et ses amis peintres, compagnons pour certains du mouvement dada puis du surréalisme. Pablo Picasso, Max Ernst, Fernand Léger, Joan Miró, Man Ray, Paul Klee, Valentine Hugo, Oscar Dominguez, Georges Braque, Marc Chagall, Jean Fautrier, René Magritte… une soixantaine de poèmes sont réunis aux tableaux, lithographies, gravures, eaux-fortes, aquarelles ou bois gravés qui les ont accompagnés. Et le dialogue se poursuit aujourd'hui puisqu'une vingtaine d'autres poèmes ont inspiré à Michaël Gaumnitz des créations à la palette Graph 8, comme cette belle réalisation en noir et blanc sur « Novembre 36 » (« On s'habitue à tout/Sauf à ces oiseaux de plomb… »)

Les auteurs du CD-Rom nous rappellent que la poésie est métamorphose. Ecrit pour une femme, « Liberté » devient l'hymne de la Résistance quand, en 1942, la RAF largue une pluie de tracts noircis d'espoir sur Paris : « Sur mes cahiers d'écolier/Sur mon pupitre et les arbres/Sur le sable et sur la neige/J'écris ton nom… ». Onze ans plus tard, Fernand Léger en fait un poème-objet.

L'interface de navigation est à elle seule un poème : les titres des œuvres, accessibles par l'index, échouent à l'écran en sept vagues successives. Au terme de cette marée surgit, par exemple, l'un des « 152 proverbes mis au goût du jour » d'Eluard et de Benjamin Péret, remarquablement mis en page. « Ne grattez pas le squelette de vos aïeux », intime l'un d'eux… Le menu propre à chaque poème invite au contraire à « gratter » là où l'histoire a pu faire mal (les Circonstances historiques), là où la métamorphose évoquée a joué à plein (la Bibliographie et l'Iconographie), là où le manuscrit original dit l'instant et le souffle de la création – hélas ! on ne peut scruter l'écriture à l'aide d'un zoom.

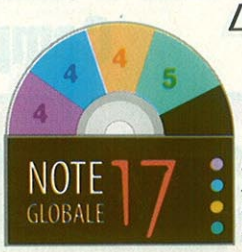


Surtout, cent un poèmes renouent avec la force de la parole dans le secret des voix qui les interprètent : celle, profonde, du comédien Sami Frey, et celle de Kata Varga, dont la diction mâtiné d'accent hongrois émeut. Et, parfois, celle de Paul Eluard, rauque, inquiète de son souffle et de vérité. Pour tout dire.

Installation

Sur Mac, on démarre ce logiciel, qui ne nécessite aucune installation, en double-cliquant sur le lanceur. Sur PC, l'installation s'opère à partir du lecteur de CD-Rom en double-cliquant sur Install.Exe. Elle génère automatiquement la création d'un groupe de programmes Eluard dans lequel se logent le lanceur, une démo et une fiche « A lire en cas de problème ». Une version de QuickTime est livrée pour chacune des deux plates-formes. Sur PC comme sur Mac, on peut double-cliquer sur Démo pour entendre et voir le mode d'emploi du CD-Rom, très explicite et remarquablement bien conçu. De nombreux fichiers, classés par média, sont récupérables (.Mov, .Pic, .Wav, .BMP, etc.).

/ Véronique Balizet



- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

VOUS CHERCHEZ DES LOGICIELS AU MEILLEUR PRIX ...

nouveau

nouveau

nouveau

POUR JOUER

GOTO BRIDGE Le logiciel que vous attendiez pour vous mettre au Bridge.

GOTO MOTS CROISES Logimots, Dicomots et Créamots ... tout une gamme !

GOTO REVERSI Le jeu d'Othello®.

GOTO DAMES Le jeu de Dames.

CYBERGAMMON Le jeu de Backgammon.

LEXY Le dictionnaire de Scrabble®.

POUR APPRENDRE

TEMPORA
Tous les verbes à tous les temps.

TAP'TOUCHE Le logiciel pour apprendre à taper au clavier : 20 leçons, 1700 exercices, 83 000 frappes.

CD-Rom ASTERIX Le Quizz
Ecoutez Assurancetourix poser ses questions et répondez !

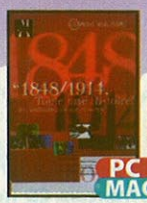
... RECEVEZ-LES GRATUITEMENT !

Composez sur votre Minitel le

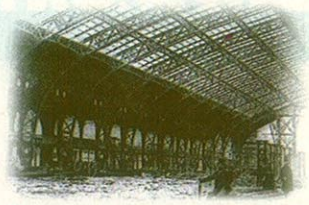
3617 Pointsoft

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 POINTSOFT pour recevoir chez vous, par la poste, votre logiciel sur disquette 3"1/2 ou votre CD-ROM.
Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. * Coût de la communication 5,57 F.ttc la minute, rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes.
Envoi en France métropolitaine uniquement. Photos non contractuelles. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

Service lecteurs n° 9



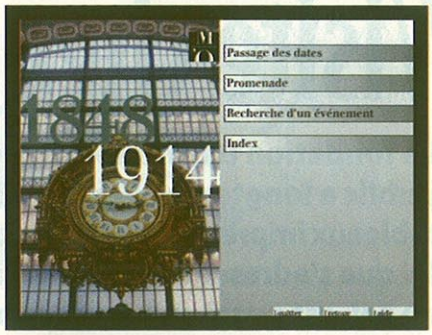
1848/1914. Toute une histoire !
En français. Coéditeurs : le musée d'Orsay, les productions La Forêt et la RMN.
PC MAC Distributeur : RMN.
Prix : env. 400 F TTC.



1848/1914. Toute une histoire !

Le train en marche

Coproduit par le musée d'Orsay, la Réunion des musées nationaux et les productions La Forêt, ce CD-Rom dresse l'inventaire artistique, politique, scientifique de la société du XIXe siècle. Et brosse la toile de fond du patrimoine détenu par le musée parisien de la rue de Bellechasse.



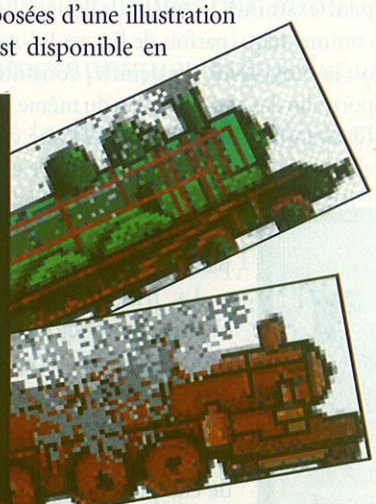
EN ATTENDANT la parution du CD-Rom qui présentera ses collections, le musée d'Orsay s'est souvenu qu'il était, il y a peu, une gare. Et nous invite à monter dans le train de l'histoire.

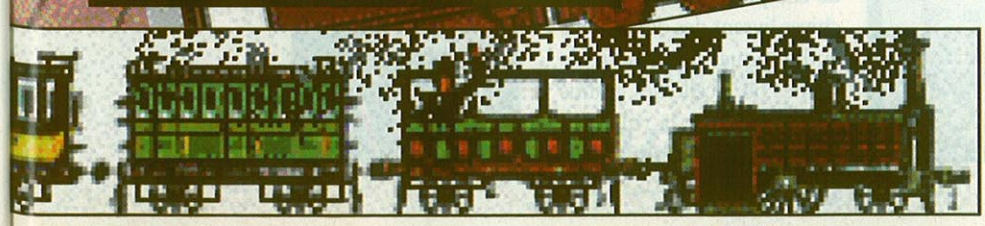
On le prend en marche, en 1848. Destination : 1914, aux portes de la Grande Guerre. Au départ de la voûte métallique du musée-gare, décor omniprésent, il dessert huit stations réunies au chapitre Promenades : la République, l'instruction et l'éducation, le temps des révolutions, la campagne et la ville, les arts, les mutations technologiques et le social, le capitalisme et la lutte des classes.

Chaque diaporama commenté est introduit par une chanson, célèbre ou puisée dans le fonds d'inédits de la Bibliothèque nationale, et copieusement illustrée de photographies, tableaux, sculptures ou caricatures. Et s'achève par une entrée en gare, où des animations et des images interactives, renouvelées à chaque séance, attendent les voyageurs.

Pour le reste, le logiciel se présente comme une formidable base de données à explorer année par année, au chapitre Passage des dates, ou selon des sujets précis, dans Recherche d'un événement. Il suffit alors de sélectionner le ou les critères de l'investigation, en choisissant la période et en cliquant parmi des listes alphabétiques de pays, d'hommes célèbres, de thèmes, de domaines (artistique, économique et social, politique, scientifique et technique) et même d'objets de la vie courante dont l'invention au siècle dernier fit grand bruit, comme le téléphone, le vélo, la machine à coudre, etc.

Soit, au total, 1 091 fiches, 2 850 images et 747 séquences animées ou sonores ! Le résultat se présente en une ou plusieurs fiches composées d'une illustration qui est disponible en plein écran et assortie d'un texte. Liens hypertextes et vignettes conduisent à des compléments. Grâce à la barre du menu, on peut exporter ou imprimer le texte, copier l'écran, afficher ou enregistrer l'historique du parcours emprunté. Clin d'œil du présent au passé : le logiciel s'ouvre chaque jour sur un événement du siècle dernier.





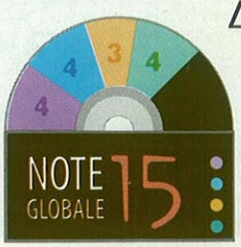
Configuration minimale

- PC 486, Windows 3.1, 4 Mo de mémoire, écran VGA 256 couleurs.
- Mac LC III, Système 7, écran 13 pouces en couleur.

Installation

Sur Mac, il suffit de double-cliquer sur le lanceur Toute une histoire ! Si nécessaire, on copie au préalable dans le dossier système l'une des deux versions de QuickTime fournies, 2.0 en français ou 2.1 en américain. Sur PC, on démarre le logiciel à partir du lecteur de CD-Rom en double-cliquant sur Orsay.Exe. L'opération ne génère pas la création d'un groupe de programmes ni celle d'un lanceur. On peut également installer QuickTime en double-cliquant sur QTW203.Exe. En cours de consultation, on fait apparaître ou disparaître la barre de menu en appuyant sur la touche F2 (sur PC) ou Commande-barre d'espace (sur Mac). Sur les deux plates-formes, aucun fichier n'est récupérable.

/ *Véronique Balizet*



- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

Une passion pour l'art
En français. CD-Rom Windows ou CD-Rom Mac. Editeur : Corbis. Distributeur : Digitug. Prix : env. 400 F TTC.

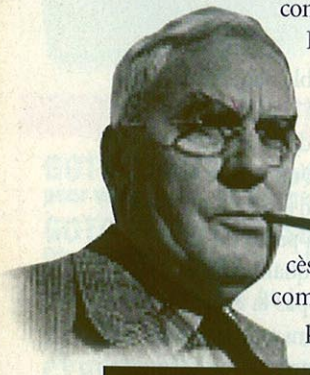
Une passion pour l'art

Visite chez un collectionneur

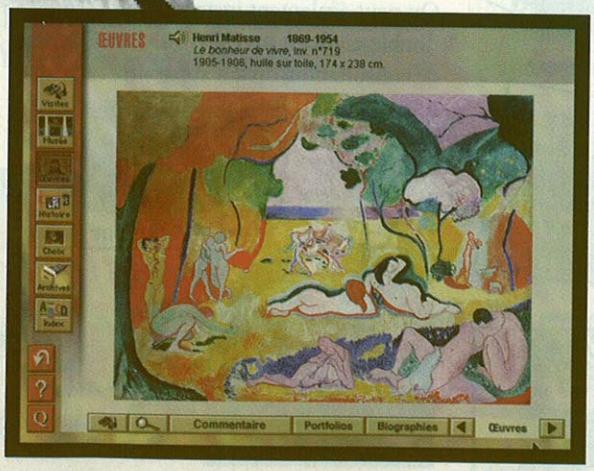
La fondation Barnes toutes portes ouvertes. Si le grand public a longtemps été tenu à l'écart de cette collection de tableaux impressionnistes et contemporains, c'est en priorité à lui que s'adresse ce CD-Rom. La visite de ce lieu, passionnante en soi, est aussi un bon prétexte pour s'initier à l'art.

FILS D'OUVRIER né en 1872 à Philadelphie, puis médecin fortuné et heureux détenteur des droits sur un médicament miracle, l'Argyrol, Albert Barnes est devenu célèbre par sa passion pour l'art et la richesse de sa collection. En effet, sa fondation regorge de toiles de maîtres (Matisse, Renoir, Van Gogh, Cézanne, mais aussi Klee, Picasso, Chirico, etc.). Autant d'œuvres longtemps dissimulées, avant que la famille Barnes n'accepte de les révéler au monde.

Corbis, société américaine fondée par Bill Gates, a édité un CD-Rom entièrement consacré à cette fondation. Le voici maintenant en français. Le musée du collectionneur ouvre ses portes à tous. Vraiment à tous. Par sa simplicité d'accès et par la clarté de ses commentaires, l'ouvrage propose, outre la visite d'un sanctuaire, une découverte de l'art contemporain à travers les trois cent trente œuvres sélectionnées. C'est ainsi que quatre diaporamas commentés (d'une durée de 10 à 15 minutes) constituent une excellente introduction à la biographie de Barnes, à la visite de sa fondation, mais aussi à deux styles de peintures : le nu féminin (on lui a longtemps reproché ses choix audacieux) et la danse.



Le CD-Rom fournit d'autres chemins d'exploration, qui s'entrecroisent par la magie de l'hypermédia. Ainsi, l'icône Musées conduit à une visite de salle en salle, d'autant plus importante que Barnes avait réparti les œuvres non pas selon leur chronologie ou leur style, mais selon ses propres fantaisies esthétiques pour constituer des ensembles harmonieux. Un clic sur un tableau, et on se retrouve dans la rubrique Œuvres, où l'on peut examiner la toile à la loupe, lire un commentaire (parfois de Barnes lui-même) ou la biographie du peintre, consulter un portfolio des autres œuvres du même maître (et éventuellement accéder à l'une d'entre elles, puis à la salle du musée où elle est présentée), activer, s'il existe, le commentaire sonore de la partie visite.



La frise chronologique est un autre mode de navigation dans le CD-Rom. Tout comme l'index, qui répertorie titres, auteurs et, c'est plus rare, une petite reproduction de chaque peinture. Les Archives livrent des documents authentiques liés à la vie de Barnes ou à celle des grands peintres. Enfin, la rubrique Choix permet, à partir de l'index, de constituer son album personnel, qui défilera au rythme qu'on aura choisi. On a les collections qu'on peut !

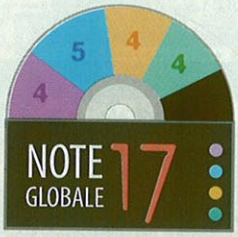
Configuration minimale
- PC 486SX/25, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Macintosh 68030, écran 256 couleurs.

Installation

Sur Macintosh, cliquez sur l'icône Installer. Une fenêtre s'ouvre et vous invite à glisser l'icône du CD-Rom sur le disque de destination. Ce processus n'entraîne pas la copie de fichiers, mais l'enregistrement, si nécessaire, de QuickTime ou de QuickTime Powerplug (si vous avez un Power Mac). Ensuite, redémarrez votre Mac. Désactivez la mémoire virtuelle pour de meilleures performances. A noter qu'aucun fichier image ou texte ne peut être récupéré ou imprimé.

Sous Windows, l'installation s'exécute à partir d'Install.Exe et génère une icône de démarrage. L'écran doit être configuré au préalable en 256 couleurs, et l'éditeur recommande l'usage d'une mémoire virtuelle de 6 Mo – ou mieux, du double de la mémoire vive. Le fichier Lisez-moi (Mac ou PC), très détaillé, fait le tour des problèmes éventuels.

/ Martine Guenzet



ENCORE UN CADEAU !

Pour tout achat d'une imprimante HP DeskJet 850C entre le 1er janvier 96 et le 15 avril 96 ...

Hewlett-Packard et Auchan vous offrent le transfert d'une pellicule photo 24 ou 36 poses ...

sur PhotoCD© pour profiter des performances de votre nouvelle imprimante.

Offre valable dans tous les magasins Auchan
pour toute demande de transfert parvenue avant le 30 avril 1996

LES 6 POINTS FORTS DE LA HP DESKJET 850C

- Résolution élevée : jusqu'à 600 points par pouce
- Rapide : jusqu'à 6 pages par minute
- Rendu photographique : technologie C-Ret
- Conviviale : technologie ColorSmart
- Polyvalente : connexion PC et Mac
- Nouveau prix : 3490 Frs TTC

Liste des points de vente Auchan et renseignements au :

Service lecteurs n° 35 © Eastman Kodak Company

Planète océan
En français. CD-Rom Windows.
Editeur : Discovery Channel. Distributeur : Ubi Soft/Découverte Multimédia.
Prix : environ 300 F TTC.

Planète océan

Le musée bleu

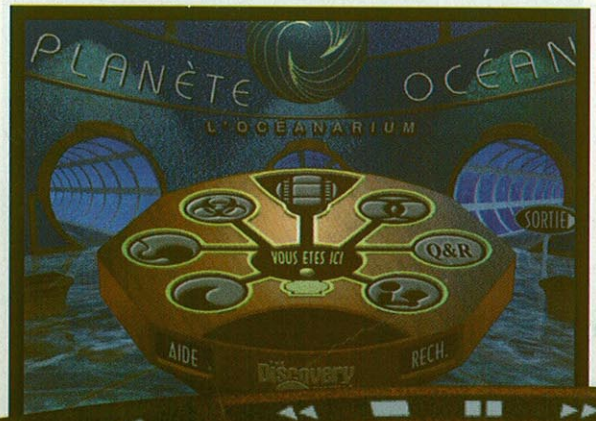
Quelles influences possèdent les courants marins sur le climat ? Quelles sont les causes de la pollution de l'eau ? Ce CD-Rom nous plonge dans les secrets de la planète bleue. Une immersion instructive !

CONNAISSEZ-VOUS Océanopolis ? C'est le musée de la mer de Brest. Et l'Océanarium ? C'est également un musée de la mer, mais vous pouvez l'installer chez vous. En effet, Planète océan vous propose de découvrir le monde marin par le biais de ce musée virtuel. La visite commence par une descente en ascenseur, car les lieux sont situés sous les eaux. Le hall d'accueil donne accès aux différentes salles.

Quelle que soit la salle, vous y verrez cinq ou six petits écrans (un pour chaque thème, par exemple, la pêche). Si vous cliquez sur l'un d'eux, une liste de sujets s'affiche sur un grand écran. Il ne reste plus qu'à sélectionner un des sujets afin d'activer une courte présentation, avec vidéo (ou photos) et commentaires. N'en restez surtout pas là ! Choisissez Texte sur le tableau de bord de la pièce. Un article consistant, que vous pouvez imprimer ou copier dans le presse-papiers, apparaît. Ce sera votre principale source d'information, l'image n'apportant qu'une introduction au sujet.

Si vous n'y connaissez rien en matière d'océanographie, vous avez tout intérêt à commencer votre visite par le Spectacle sous-marin. Il s'agit d'une fulgurante synthèse vidéo (de 14 minutes, tout de même) sur quelques thèmes du CD-Rom : courants sous-marins, répartition du plancton, observation des tourbillons d'eau depuis l'espace…

Que d'eau ! Quand, pour varier les plaisirs, vous aurez envie de retrouver un visage humain, retournez dans le hall et cliquez sur Q & R. A partir d'une liste de questions, vous pourrez interroger quatre experts : « Quel est le plus grand danger actuel pour les océans ? Qu'est-ce que le triangle des Bermudes ?… » Bizarrement, la question « Quel est votre travail ? »n'a pas été placée en début de liste. Les réponses permettent pourtant de savoir quel est le domaine de prédilection de chacun (effets de la pollution sur les ressources marines, influence de l'homme sur les zones côtières, histoire des océans…). Ces scientifiques travaillent tous aux Etats-Unis. Vous ne pourrez d'ailleurs ignorer la provenance du CD-Rom après être passé à la bibliothèque. Vous y trouverez des listes de livres et de magazines écrits en anglais, et des organismes situés en Amérique, évidemment. Vous avez aimé Planète océan ? Vous voulez en savoir plus ? Cliquez sur la bibliothèque, puis traversez l'Atlantique à la nage. Car, malheureusement, si le CD-Rom de Discovery Channel a été traduit en français, il n'est pas vraiment adapté à notre environnement.



Installation

Sous Windows 3.1, sélectionnez Exécuter dans le menu Fichier du gestionnaire de programmes, puis tapez C:/Setup.Exe. Ensuite, indiquez où vous désirez installer les fichiers (placés sur le disque dur). Sous Windows 95, l'installation est automatique grâce à la fonction Autoplay. Planète océan nécessite Vidéo 1.1. Vous devrez donc l'installer si vous ne l'avez pas, puis quitter Windows et redémarrer afin que les changements prennent effet.

/ Claire Charpy

Entre deux mers

Il existe un monde entre Planète océan et le CD-Rom les Océans proposé par Microsoft Home. Contrairement au produit de Microsoft, le but de Planète océan n'est ni de faire le tour des espèces animales du monde sous-marin, ni celui des engins qui permettent de l'explorer ; c'est plutôt d'expliquer les liens entre la Terre, le Soleil, la Lune et les océans, ainsi que l'influence de l'homme sur l'écosystème océanique. Si les Océans de Microsoft aborde brièvement ces questions, il reste un produit accessible aux enfants – tandis que Planète océan traite en profondeur des phénomènes complexes. Même s'il est présenté comme un produit « pour toute la famille », il séduira donc surtout les plus grands.

Configuration minimale

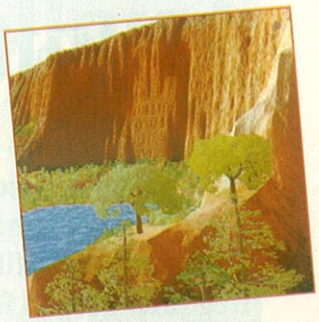
- PC 486SX, 4 Mo de mémoire, MS-Dos, Windows 3.1.

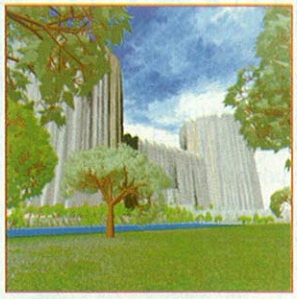
DECOUVERTE

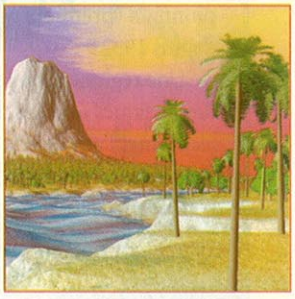
VISTAPRO

CREEZ DES MONDES VIRTUELS A PARTIR DE DONNEES REELLES

PC ou Macintosh







Utilisez les données prises par les satellites de la NASA pour créer vos propres paysages. Cliquez pour simuler la neige, ajouter un lac ou faire jaillir une cascade. Orientez l'angle de vue de votre caméra.

Dans la même collection,

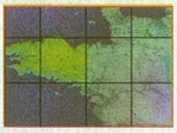
VISUAL EXPLORER.

Dessinez vos reliefs ou utilisez vos cartes d'état major et portez les en 3 Dimensions. Associé à VISTAPRO, vous pourrez les survoler à guise.

Dans la même collection,

VISUAL DEM.

Un «plus» indispensable pour VISTAPRO et VISUAL EXPLORER qui vous permettra de découvrir de nouvelles régions en 3 dimensions commencer par notre douce France.



MAKEPATH

Offrez-vous le luxe de voler au- dessus des paysages que vous aurez créés avec VISTAPRO.

Service lecteurs n° 16

VISTAPRO © 1994. John HINKLEY. Produced under licence by VRLI. Republished in Europe by Visual Media Systems. VISUAL EXPLORER™ © 1995. Visual Media Systems & Kevin Woolley. Produced and published worldwide by Visual Media Systems. VISUAL D.E.M. ™ © 1995 Visual Media Systems &Chris Barnett. Produced and published worldwide by Visual Media Systems.

Burospace, bat 13
Route de la Plaine de Gisy
91572 Bièvres cedex
Tel: (1) 69 33 17 57
Fax:(1) 69 41 11 36
http://www.imaginet.fr/~visuanet

Fou du foot !
En français. CD-Rom Windows.
PC Editeur et distributeur : Microfolie's.
Prix : environ 300 F TTC.

Fou du foot !

Feuilles de match

Championnats et matchs de Coupe de France ont toujours attisé les passions. Riche d'une base de données colossale, ce CD-Rom constitue la mémoire du football français. Avec une prédilection pour les événements récents, et un regard vers le futur grâce à des options de mise à jour.

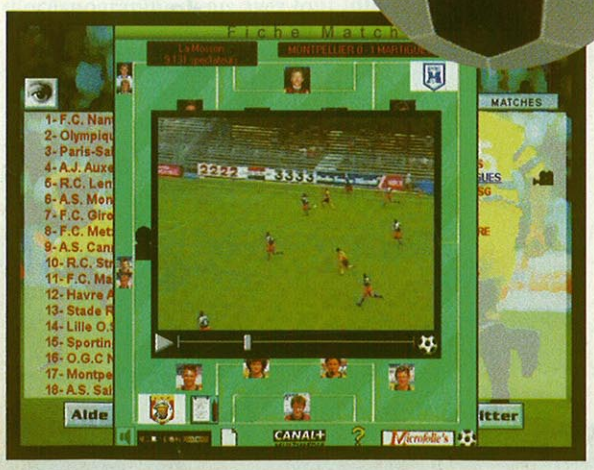
MICROFOLIE'S, en collaboration avec Canal+, a eu l'excellente idée d'éditer une encyclopédie dédiée à notre sport national, le football, et intégralement centrée sur l'Hexagone. Outre le rappel des matchs de Coupe de France depuis 1917, et ce, à partir des 32e de finales, Fou du foot ! retrace l'historique des matchs de championnats (première et deuxième divisions) depuis 1932 !

Une réglette mobile, que l'on déplace par de classiques touches fléchées, permet de sélectionner l'année et la journée de son choix. Ce système, très agréable pour de courts déplacements dans le temps, souffre d'une lenteur certaine en cas de saut important.

Chaque journée de championnat est analysée, le programme détaillant le résultat de chaque match et le classement des différentes équipes à l'étape de compétition correspondante. Les matchs de la saison 94-95 et les premiers parmi ceux de la saison 95-96 donnent lieu à de nombreux renseignements complémentaires. Les statistiques abondent : nombre de cartons jaunes et rouges, nombre de buts, meilleurs buteurs, meilleure attaque…

En cliquant sur un match, vous pourrez prendre connaissance de la fiche associée, qui précise le nom et le poste de chaque joueur, ainsi que ses performances pendant le match (les buts qu'il a marqués, mais aussi les éventuels cartons jaune et/ou rouge dont il a écopé !). En cliquant sur sa photographie, vous saurez tout sur ses date et lieu de naissance, sa taille et son poids, sa carrière et son palmarès. Une quarantaine de matchs de la saison 94-95, choisis tout spécialement par les journalistes sportifs de Canal+, donnent lieu à un résumé vidéo commenté. Ces vidéos gagnent à être vues en milliers de couleurs (tout comme le reste du programme, d'ailleurs).

Fou du foot ! dispose de deux options tout à fait originales. Dans la première, le joueur établit la liste des rencontres qui interviennent dans le Loto sportif. Le programme se charge ensuite d'établir les pronostics, à partir de sa vaste base de données. La seconde option concerne les possibilités de mises à jour. Ouverture vers le futur. Le programme autorise des mises à jour à partir de disquettes (par abonnement) ou, mieux encore, en allant puiser directement – par modem – les données toutes fraîches.



Configuration minimale

- PC 486DX2/66, 8 Mo de mémoire, écran SVGA avec affichage en milliers de couleurs recommandé.

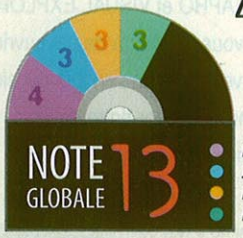
Dans la Bibliothèque du Village, vous trouverez une démo de Fou de foot !

Enfin, une liste complète d'adresses utiles renseigne sur les ligues et districts, sport études, stages, supporters, stades et clubs. De quoi sortir de chez soi et quitter son ordinateur ne serait-ce qu'un moment.

Installation

L'utilitaire d'installation teste la présence de Video for Windows, puis du gestionnaire de base de données Borland, qu'il copie (si nécessaire) avant d'installer les fichiers spécifiques à Fou du foot ! A chaque installation de l'un de ces compléments, vous devrez relancer Windows, puis l'utilitaire. L'installation dispose de trois options de taille (5, 7 et 22 Mo), les avantages et les inconvénients de chacune étant clairement expliqués. L'utilisateur peut également redéfinir l'unité et le répertoire d'installation. Sous Windows 95, un fichier Autorun automatise le lancement de l'utilitaire d'installation.

Jacques Harbonn



- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

Pour recevoir gratuitement un des CD-Rom de notre collection charme ...

3617 FULLPC

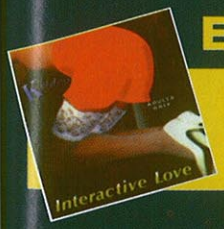
Coût de la communication : 5,57 Fttc/mm

Media RH - 5,57 Fttc / minute

sans effort, commandez et recevez chez vous par courrier* la selection de votre choix.

Vous ne payez que la communication.

C'est aussi plus de 4000 logiciels à télécharger. Les meilleurs jeux, utilitaires, sons, images...



EXCLUSIF !

Recevez gratuitement notre CD-Rom interactif

Seules les demandes effectuées sur le 3617 FULLPC seront prises en compte.

* Envoi en France métropolitaine uniquement.

Service lecteurs n° 20

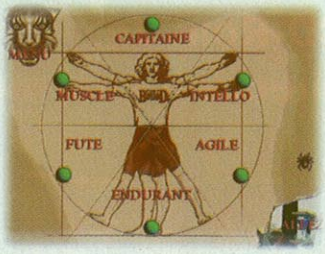
L'Internet sans limites pour 60 F par mois*

Surfez sans vous ruiner ! CalvaNet (1) 34 63 19 19

* Formule CalvaNet "Virtuose". Pour tous ceux qui n'ont pas besoin d'assistance technique. Accès complet à l'Internet. Frais fixes : 300 F ht par an, puis 60 F ht par mois, connexions illimitées .

CalvaNet, Réseau CalvaCom. 8/10 rue Nieuport, 78140 Vélizy.
Tél. : (33-1) 34.63.19.19. Fax : (33-1) 34.63.19.48. Internet : SCOM1@calvacom.fr
nouveau! Point d'accès Strasbourg : 88 56 47 00

Service lecteurs n° 27



Fort Boyard - le Défi

D'un écran à l'autre

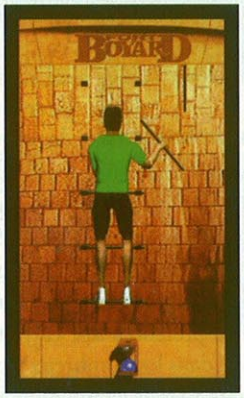
Comme à la télé : des énigmes, des épreuves sportives exigeant ingéniosité et persévérance, des clefs à récupérer et un trésor comme cadeau final. Fort Boyard - le Défi est la transcription sur PC de la célèbre émission de France 2. Adaptation fidèle. Trop, parfois. Si certains exercices se prêtent parfaitement au jeu, d'autres présentent nettement moins d'intérêt.

Fort Boyard - le Défi
En français. Editeur et distributeur : Microïds.
Prix : env. 350 F TTC.

PC

CONVERTIR une émission télévisée en jeu pour micro-ordinateur n'est pas un exercice aisé. Surtout lorsque l'on veut rester fidèle au modèle. La gestion de la vidéo, notamment, présente d'évidentes difficultés du fait du poids des images numérisées. Pourtant, l'équipe de Microïds (l'éditeur de ce CD-Rom) a relevé le défi, en mettant en œuvre nouvelles technologies et astuces (voir encadré).

Voici donc Fort Boyard sur l'écran des PC. Les concepteurs ont réussi à réutiliser tous les ingrédients essentiels du jeu de France 2, émission créée par Jacques Antoine, et déjà couronnée de succès puisqu'elle a été adaptée dans trente et un pays. Entre les animations vidéo, la musique numérisée, les décors réels et la présence d'acteurs, vous aurez quasiment l'impression d'être devant votre télé, la télécommande à la main. Mais, cette fois, c'est vous qui devrez réussir les épreuves contre la montre afin de gagner les sept clés et accéder à la salle du trésor. Et ne croyez pas que cela soit si facile.



Même si vous êtes confortablement installé dans votre fauteuil, adresse et perspicacité seront nécessaires pour franchir avec succès les obstacles de certains défis. En revanche, les autres se révèlent d'une facilité déconcertante, et c'est bien là le principal problème de ce titre. Seules quelques épreuves sur les vingt et une que compte le jeu sont d'un intérêt parfaitement dosé et adapté à toute la famille…

Une partie débute avec la sélection du nombre de joueurs (de un à six) et de la couleur que l'on attribue à chacun d'entre eux. Vous pouvez également nommer votre personnage. Ensuite, en suivant à la lettre le déroulement de l'émission, vous arriverez au fort, après une séquence vidéo de très bonne qualité. Suivra alors le coup de gong du patibulaire la Boule, puis l'énigme du Père Fouras. A partir de là, les choses sérieuses commencent. Les énigmes sont relativement difficiles, mais, avec un peu de réflexion et de concentration, tout devrait bien se passer. Le CD-Rom contient cent cinquante énigmes (tirées de l'émission) ; de ce fait, le risque de les connaître toutes par cœur est quasi nul.

Une fois à pied d'œuvre dans le fort, vous commencerez les épreuves proprement dites. Ces dernières s'enchaînent d'une manière totalement aléatoire. La présentation graphique est particulièrement soignée, même si votre personnage en 3D a un aspect « rigide » caractéristique de ce type de représentation. Le tir à l'arc, l'arbalète, les engrenages, le tunnel à rat, etc., sont adaptés directement de l'émission. La plupart de ces épreuves demandent uniquement un peu de dextérité dans le maniement de la souris. Parfois, celle-ci doit se faire tirer les oreilles. Dans l'épreuve de la femme sans tête, par exemple, le curseur que l'on doit diriger ne se laisse pas facilement manœuvrer et l'on risque de perdre rapidement patience, du fait que le temps, lui, continue inexorablement de s'égrainer…

Une fois les sept clés acquises, vous devrez essayer de gagner quelques secondes

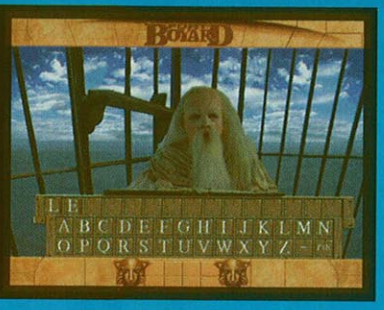
Configuration minimale

- **PC 486DX, MS-Dos 5.0, 8 Mo de mémoire, carte vidéo avec mode Vesa.**

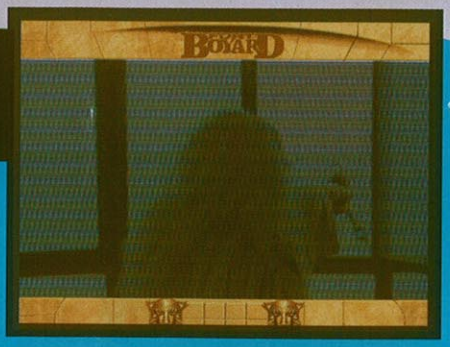
Des séquences vidéo de qualité

La technologie employée pour réaliser les séquences vidéo – omniprésentes – de Fort Boyard se nomme Smacker. Ce nouveau procédé américain de compression/décompression d'images en temps réel est rehaussé par quelques modifications apportées par les programmeurs de Microïds. Une fois numérisées à partir d'une cassette vidéo au format professionnel Bêta par l'intermédiaire d'une carte d'acquisition Miro, les séquences sont compressées avec le logiciel Smacker et l'utilitaire de Microïds, qui a pour effet de ne laisser à l'écran qu'une ligne sur deux. Les séquences gagnent ainsi en rapidité d'affichage et prennent moins de place sur le CD-Rom. Elles s'affichent en mode plein écran avec une qualité excellente. De quoi donner au jeu plus de réalisme…

Pas trop essoufflé par toutes ces marches ? Bien... car une fois en haut de cette tour, il va falloir se concentrer.



L'énigme posée par le père Fouras est souvent assez difficile. Vous devrez utiliser le clavier pour faire apparaître votre réponse à l'écran.



Cette fois, c'est cuit ; il va falloir faire un peu de sport pour récupérer cette première clé...

Après une baignade forcée – entièrement filmée pour que vous vous rendiez compte du temps perdu –, voilà votre première clé !

Attention ! Le temps de réponse est limité, et quand on réfléchit, ça passe toujours trop vite...

supplémentaires dans la salle du coffre en affrontant les maîtres du jeu dans trois épreuves. Chacune donne lieu à la même séquence d'introduction, ce qui devient rapidement pénible, d'autant que ces jeux – qui font office d'intermèdes – ne viennent guère récompenser votre patience : ils sont loin d'être passionnants, et comprennent, entre autres, un morpion et un jeu de mémoire... Après ce passage, une série d'épreuves (dans la même lignée que celles de la première partie) est proposée, cette fois pour acquérir des indices qui permettent de trouver le mot magique ouvrant (enfin) le chemin de la salle du trésor, ultime récompense du jeu.

Du début à la fin, le jeu est fidèle à l'émission. Seuls manquent à l'appel Patrice Laffont et Cendrine Dominguez. A l'instar de l'émission, le jeu prétend à une carrière internationale ; or, dans les nombreux pays où Fort Boyard a été adapté, l'animation a bien sûr été confiée à des vedettes locales, d'où l'absence de nos présentateurs nationaux. Cependant, dans Fort Boyard - le Défi on retrouve les autres personnages de l'émission : le père Fouras, la Boule ou Passe-Partout, qui eux ne connaissent pas les frontières.

Microïds envisage d'adapter le jeu à d'autres pays et a déjà mis en chantier une suite : Fort Boyard - la Légende, qui sera quant à elle indépendante de l'émission, puisque fondée sur un scénario original. Il s'agira toujours d'une chasse au trésor, mais qui donnera lieu, cette fois, à un jeu d'aventures. Car – le saviez-vous ? – Napoléon, avant de partir pour l'île d'Elbe, aurait dissimulé son butin de guerre à Fort Boyard...

Installation

Installer Fort Boyard - le Défi sur votre micro-ordinateur ne posera pas de problème particulier si votre configuration répond aux spécifications minimales recommandées. Veillez à ce que votre carte vidéo corresponde à la norme Vesa, sinon vous ne pourrez pas jouer avec ce CD-Rom.

Une fois le programme d'installation lancé (depuis MS-Dos), vous n'avez qu'à choisir le disque dur de destination, ainsi que le nom du répertoire. Votre carte son devrait être reconnue sans problème si elle est compatible Sound Blaster. Si ce n'est pas le cas, vous devrez la sélectionner parmi une liste et la configurer manuellement. Sous Windows 95, un programme spécifique du même type est fourni pour installer le produit. Pensez cependant à désactiver l'économiseur d'écran !

Petit truc

L'épreuve la plus ardue est sans conteste celle des étriers. Si vous voulez avoir une chance de réussir, il faut décrocher votre étrier lorsque le crochet visé est tout en bas, et surtout penser à le raccrocher au bon moment. Ne désespérez pas, tout est une question de timing.

En ce qui concerne l'épreuve de l'échelle infernale, il faut ajuster le haut de votre barreau à côté du point d'accroche et cliquer à ce moment. Ainsi, cette épreuve devient une véritable promenade de santé...

/ Arnaud Chaudron

Bravo ! La variété des épreuves et la qualité générale de la réalisation font de Fort Boyard un excellent divertissement pour toute la famille. L'ambiance du jeu télévisé est fidèlement retranscrite, même si les animateurs attitrés ne sont pas présents.

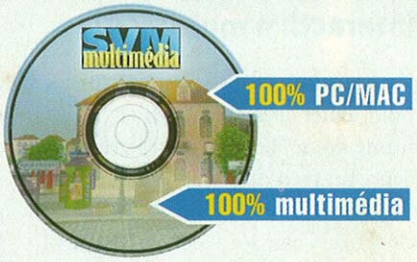
Dommage ! A une époque où tous les éditeurs essaient de gérer le maximum de cartes son, Fort Boyard ne reconnaît que les Sound Blaster et compatibles... Jouer seul à Fort Boyard est rapidement lassant : on ne peut ni passer les longues séquences vidéo ni tester les défis séparément, et les épreuves sont assez vite connues.

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

SVM multimédia

VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

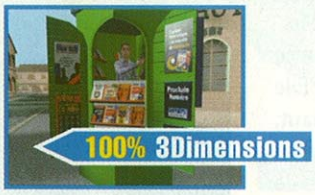
*Avec **un magazine** et **un CD-Rom** comme vous n'en avez jamais vu ... **SVM Multimédia** vous donne **des idées d'abonnement !***



NOUVEAU

Ce magazine vous plait et le multimédia vous passionne ?

Alors abonnez-vous à SVM Multimédia et profitez de cette offre exceptionnelle d'abonnement «Découverte» : 3 mois de lecture de SVM Multimédia pour 67 francs seulement au lieu de 114 francs*. Vous bénéficiez ainsi de plus de 40% de réduction.



ABONNEZ-VOUS TOUT DE SUITE !

Service lecteurs n° 30

BULLETIN D'ABONNEMENT À SVM Multimédia

à compléter et à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à SVM Multimédia - Service Abonnements - 1, rue du Colonel Pierre-Avia 75503 Paris cédex 15

OUI

Je m'abonne pendant 3 mois à SVM Multimédia (3 numéros + 3 CD-Rom). Je vous envoie mon règlement de 67 francs seulement au lieu de 114 francs.*

Ensuite je n'aurai rien à faire et je recevrai les 8 prochains mensuels de SVM Multimédia avec leurs fantastiques CD-Rom au prix exceptionnel de 232 francs seulement au lieu de 304 francs.*

Je bénéficie d'un tarif annuel d'abonnement de 299 francs au lieu de 418 francs.* Si je décide de ne pas profiter de cette offre privilégiée, il me suffira de le faire savoir par simple lettre au Service Relation Clientèle de SVM Multimédia.

Date et signature obligatoires

Nom

Prénom

Société

Adresse

Code Postal Ville

Cette adresse est ❍ personnelle ❍ professionnelle

Votre numéro de téléphone

Votre numéro de télécopie

L'année de votre naissance 19

Vous êtes équipé 1❍ PC 2❍ Mac 3❍ ou les deux

(cochez la case correspondante)

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux
- Offre valable jusqu'au 31/01/1996 et réservée à la France métropolitaine.
- La TVA à 2,10% est incluse dans le prix de l'abonnement
- Le coût total de votre abonnement peut être affecté au budget formation ou frais généraux de votre entreprise.

Conformément à la loi Informatique et Liberté de 6/1/1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom et adresse.

Service Relation Clientèle SVM Multimédia -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cédex 15.

SVM M 01/96

RC Paris B 381 281 492

The Eleventh Hour
En français.
CD-Rom MS-Dos (4 CD).
PC Prix : env. 390 F. Version Mac à paraître en février/mars.

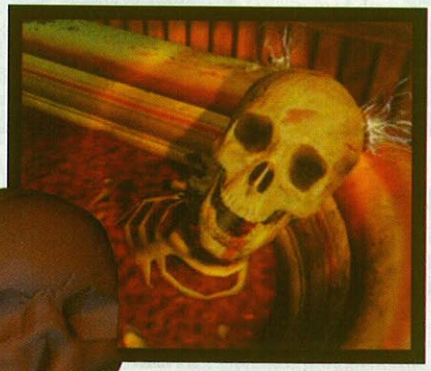
The Eleventh Hour

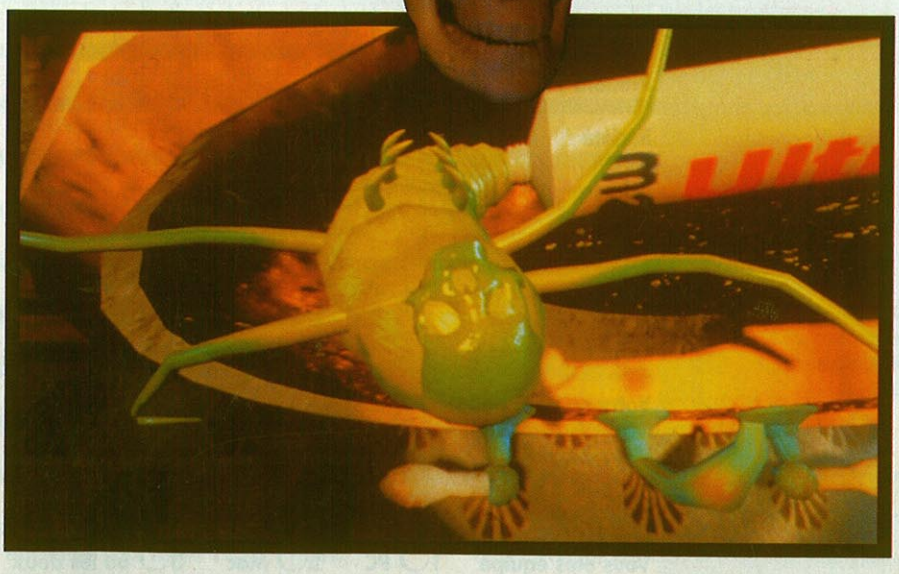
Ne cherchez pas midi à onze heures...

C'est presque une règle : les succès du cinéma, de l'édition ou des jeux ont une suite. The Seventh Guest ne fait pas exception. Ce jeu, qui fut l'un des premiers à vraiment exploiter le support CD-Rom, se prolonge d'un nouvel épisode : The Eleventh Hour (La 11e heure), qui renouvelle habilement le filon de « l'aventure interactive multimédia ».

TOUT COMMENCE par une introduction en vidéo de très bonne qualité vous plaçant dans le contexte de l'histoire. Soixante-dix ans se sont écoulés depuis les horribles événements du manoir Stauf, relatés dans The 7th Guest, et la ville de Harley, oubliant son passé, est redevenue une paisible bourgade. Mais les reporters ont l'habitude de fouiller partout, et votre fiancée Robbin Morales n'échappe pas à la règle. Elle s'est rendue, à ses risques et périls, là-haut, sur la colline, au manoir de Henry Stauf. La vieille demeure, bien connue des habitués de The 7th Guest, est particulièrement réputée pour être le lieu d'événements étranges, voire suspects. Certains vont même jusqu'à prétendre que la maison est hantée. Vous feriez fi de ces racontars, mais vous n'avez aucune nouvelle de Robbin depuis son départ. Vous décidez donc de vous rendre sur les lieux pour tenter de la délivrer...

Comme dans The 7th Guest, l'aventure commence au pied du grand escalier de la demeure de Henri Stauf. Il vous est facile de visiter le rez-de-chaussée et de tomber « nez-à-squelette » avec les premières énigmes. Les déplacements dans le manoir se font en cliquant dans la direction où vous désirez aller.





Le curseur, en forme de main de squelette, vous signale les endroits dignes d'intérêt et ceux dans lesquels vous ne pouvez pas vous rendre. En effet, l'aventure vous obligera à progresser par étapes : si vous avez accès à la plupart des pièces du rez-de-chaussée, certaines de celles situées au premier étage, en revanche, ne s'ouvriront que lorsque vous aurez résolu les bons casse-tête.

Au cours de cette visite du manoir de Stauf, vous rencontrerez des guides éphémères en la personne de trois femmes. Vous ne savez pas vraiment d'où elles viennent, ni où elles vont... mais vous pouvez suivre leurs traces. En cliquant en haut de l'écran, c'est un autre type d'aide qui apparaît : un Assistant numérique (accessoire très à la mode dans les jeux vidéo), qui fait office à la fois de système de sauvegarde et d'aide en ligne, tout en distillant des remarques sarcastiques. Si comme dans The 7th Guest, les pièges relèvent plus de la logique que d'autre chose, l'ambiance en revanche est passée du « franchement sinistre » au « résolument glauque ». Les énigmes qui émaillent votre parcours reposent le plus souvent sur des objets à priori

fort banals mais qui suscitent des problèmes ambigus, en faisant appel à votre sens de l'observation et à votre capacité de réflexion. Ainsi, au début de la partie, vous vous retrouvez confronté à une antique caisse enregistreuse. Un nombre s'affiche sur le cadran et vous devez trouver comment fonctionne la machine pour arriver jusqu'au nombre (stratégique dans le jeu) de 111.11.

Vos aller-retour dans la demeure vous permettront de découvrir des indices et surtout d'admirer le superbe travail des artistes de Trilobyte, concepteur du jeu : les décors en images de synthèse sont le fruit de centaines d'heures de travail sur des ordinateurs surpuissants. Ce qui fait de The Eleventh Hour un jeu particulièrement riche et complet, et différent de son prédécesseur, dans lequel l'action se limitait un peu trop souvent à la résolution d'énigmes et à une progression case par case, comme sur un échiquier, la stratégie en moins... The Eleventh Hour contient un vrai noyau psychologique mêlant thriller psychologique à la *Twin Peaks* et scènes d'horreur de style hollywoodien. Tout cet ensemble en fait un jeu intéressant et assez réussi qui a su éviter le « syndrome 7th Guest » et partir vers de nouvelles aventures.

Une compression « maison »

Un des points fort de The Eleventh Hour réside dans la qualité de ses scènes vidéo. Ces dernières sont très réussies, aussi bien sur le plan technique que filmique. Mais Il faut savoir que dans les applications multimédias, les séquences ne sont pas placées telles qu'elles arrivent du banc de numérisation, car les vidéos, une fois converties en octets, sont très volumineuses. Les développeurs utilisent donc des outils mathématiques pour les compresser afin qu'elles tiennent moins de place sur le CD final. Si une norme de compression a émergé, Mpeg (fondée sur le principe plus ou moins fiable que l'on peut enlever toutes les « informations » que l'œil humain ne peut pas capter), elle nécessite souvent une carte de décompression appropriée. Mais beaucoup de sociétés, comme Trilobyte, celle qui a développé Eleventh Hour, ont levé ce coûteux barrage en mettant au point leurs propres systèmes de compression, en général beaucoup plus performants que les normes « officielles » mises au point par les grands de l'informatique. A vous de juger !

Configuration minimale

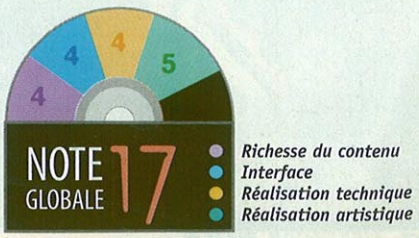
- **PC 486 DX2/66, 8 Mo de mémoire, carte graphique S-VGA, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse.**

Installation

Sous MS-Dos, à partir de votre lecteur de CD-Rom, lancez l'instruction « GO ».

Comme le programme installera quelques fichiers sur votre disque dur, prévoyez quelque 10 Mo de libre. La configuration de votre carte son se fera automatiquement. Faites attention à bien introduire le premier CD- Rom dans le lecteur. Lorsque le menu s'affichera, cliquez sur « Eleventh Hour CD 1 ». Pour un plus grand confort de jeu, 16 Mo de mémoire vive et 2 Mo de mémoire vidéo sont recommandés.

/ Romain Poirot



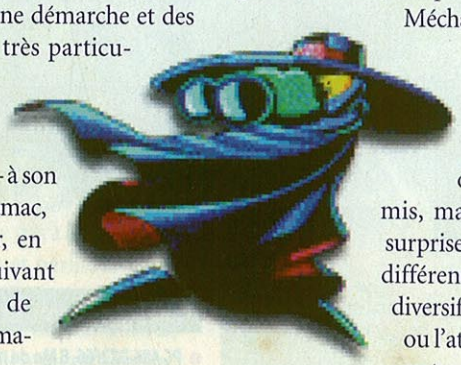
Rayman
En français. CD-Rom MS-Dos.
Editeur et distributeur : Ubi Soft.
Prix : env. 400 F TTC.

Rayman

Ray-actions en chaîne !

Trop classiques, voire simplistes, les jeux de plate-forme ? Rayman va vous réconcilier avec ce genre, qui a fait la fortune des consoles. Vous y incarnerez un drôle de petit bonhomme à l'aspect étrange qui court très vite. Après quoi ? Mais après les Electoons, pardi ! Rayman doit les récupérer afin de délivrer le Grand Protoon.

L'aspect pour le moins curieux (il est composé de sphères non assemblées entre elles, ce qui lui confère une démarche et des attitudes très particulières) Rayman est un personnage éminemment sympathique. Mignon et rigolo. Tiré – à son grand regret – de son hamac, il va devoir parcourir, en se dandinant et en suivant vos ordres, une série de contrées hostiles, mais magnifiques, afin de parvenir jusqu'au bout du jeu et à l'épreuve finale : la libération du grand Protoon, fait prisonnier par le grand Méchant.



C'est la loi des jeux de plate-forme : un enchaînement de mondes pleins de pièges et d'ennemis, mais aussi de bonnes surprises. Dans Rayman, les différents niveaux sont fort diversifiés, tant par le thème ou l'atmosphère que par la nature des ennemis. Ici, c'est une forêt tropicale peuplée d'indigènes et d'étranges bonhommes à chapeau d'explorateur. Là, un décor jonché de gommes et de cahiers d'écolier ; des stylos à plume et des crayons à papier vous feront tirer une drôle de mine ! La liste est longue : au total, une cinquantaine de « personnages » assurent au jeu une grande diversité. Les capacités des protagonistes évoluent au cours de la partie. Ainsi, vous commencerez par vous battre en sautant sur vos ennemis, puis par les mettre hors d'état de nuire grâce à un poing extensible que vous lancerez plus ou moins loin…

Outre la bonne humeur qu'il suscite, Rayman demande un peu de réflexion, avec des puzzles, faciles à résoudre, mais qui ajoutent de l'intérêt au jeu. Certains niveaux se révéleront de véritables courses contre la montre, du moins si vous ne voulez pas finir sous les flots !

Au plan de la technique, l'équipe de développement d'Ubi Soft a fait un travail soigné : vous aurez droit à toute une panoplie d'effets spéciaux et à une excellente qualité graphique. De quoi rendre jaloux les possesseurs de console…

SUR NOTRE CD-ROM
Dans le Pavillon Jeu du Parc de la Fête de Villagina, retrouvez la démo de Rayman.

Configuration minimale
- PC 486DX/33, 4 Mo de mémoire, manette de jeu et carte son 16 bits recommandées.

Installation

Placez le CD-Rom dans le lecteur et, sous MS-Dos, lancez l'instruction Install.Exe à partir de votre lecteur (D:). La configuration de la carte son s'effectue automatiquement. Le niveau de difficulté du jeu est réglable. Enfin, vous pouvez utiliser des mots de passe pour revenir au niveau où vous étiez avant de quitter votre partie.

/ Romain Poirot

- Richesse du contenu
- Interface
- Réalisation technique
- Réalisation artistique

Panic in the Park
En anglais. CD-Rom MS-Dos.
Editeur/distributeur : Imagination Pilots et Warner Interactive.
Prix : env. 400 F TTC.

Panic in the Park

Quelle foire !

AVANT DE MOURIR, le propriétaire d'un parc d'attractions a légué celui-ci à ses employés. Malheureusement, le testament a disparu, et le tribunal n'accorde qu'un laps de temps très court avant la vente, cautionnée par l'une des deux filles du propriétaire – des jumelles (mais laquelle ?).

Journaliste de votre état, vous allez tenter de découvrir qui, parmi les forains, est le voleur du document. Le programme en choisit un différent à chaque nouveau jeu, offrant ainsi un éventail de deux cents conclusions possibles. En pratique, vous allez déambuler dans les allées, examiner tous les recoins du parc et, surtout, participer aux diverses attractions. L'une des jumelles (la gentille) vous a fourni dix jetons, mais il faudra montrer votre savoir-faire et votre adresse afin de faire fructifier votre pécule. Vous disposez de trois essais pour réussir chacun de ces petits jeux d'action, variés et assez bien réalisés. Le parc est cloisonné en différentes parties, et seul un jeton spécial – acquis grâce à votre habileté ou échangé contre un grand nombre de jetons laborieusement accumulés – vous ouvrira la zone suivante.

Panic in the Park ne se résume pas à l'exploration d'allées et à quelques jeux. Il faut aussi résoudre l'énigme de l'oracle, découvrir laquelle des deux jumelles dit la vérité et, pour finir, dévoiler l'identité du voleur. Côté réalisation, le jeu fait appel à des images en 3D de qualité et à de nombreuses vidéos plein écran des différents personnages. Du bon travail qui donne un jeu plaisant ayant l'avantage de se renouveler à chaque partie.

Configuration minimale

- **PC 486/33, 8 Mo de mémoire, écran SVGA.**

Installation

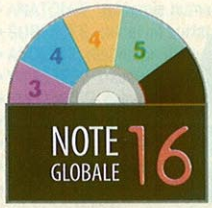
L'utilitaire d'installation commence par tester la configuration (lecteur de CD-Rom, carte son, carte vidéo) avant de proposer un chemin d'installation. Le programme copie les fichiers nécessaires et installe, au besoin, la version 1.1E de Video for Windows. L'utilitaire se charge de créer fenêtre de groupe et icône de lancement. *Jacques Harbonn*

Pro-Pinball - the Web
En anglais. CD-Rom MS-Dos.
Editeur et distributeur : Empire et Ubi soft.
Prix : env. 400 F TTC.

Pro-Pinball - the Web

Ne perdez pas la boule

TOURNANT résolument le dos à la mode actuelle des flippers à tables multiples, Pro-Pinball - the Web propose un flipper très classique, mais d'une qualité graphique jamais vue jusque là. Seuls les nantis pourront cependant bénéficier de la qualité supérieure de l'affichage (une résolution de 1 024 x 768 en milliers de couleurs). Il faut en effet pour atteindre ce nirvana disposer d'une carte graphique avec 4Mo de mémoire vive, ce qui est assez peu fréquent sur les configurations habituelles. Les autres se replieront sur un affichage plus standard, mais déjà fort séduisant. La résolution est un point important, mais encore faut-il qu'il y ait quelque chose d'intéressant à afficher. Pas de problème de ce coté là non plus. La table et ses différents éléments sont des images en 3D créés sur des stations graphiques Silicon Graphics. Et cela en jette ! Avantage au moment du jeu : l'ensemble du flipper est visible à l'écran, évitant d'avoir à faire défiler les images.



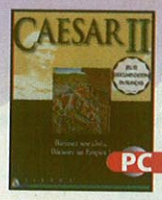
En ce qui concerne le jeu lui-même, pas de mauvaise surprise non plus. Tous les ingrédients des bons flippers modernes sont rassemblés ici : flippers multiples, rampes, cibles, champignons, petits jeux vidéo pour les bonus, mode multibille (jusqu'à six simultanées). Et ça bouge bien ! Le flipper réagit impeccablement aux ordres et les effets de la boule se révèlent parfaitement réalistes. Musique, bruitages et numérisations vocales achèvent de plonger le joueur dans l'ambiance surchauffée des salles de jeux.

Installation

Le programme d'installation propose des options par défaut modifiables pour l'unité et le chemin d'installation. Il permet de configurer la carte graphique en choisissant directement le mode Vesa interne à la carte si celui-ci équipe votre ordinateur, sinon il faudra opter pour un autre pilote. En ce qui concerne le son, le programme détecte automatiquement la carte (compatibles Sound Blaster et Gravis Ultrasound uniquement) et ses paramétrages, et permet de régler la qualité sonore. *J. H.*

Configuration minimale

- **PC 486DX2/66, 4 Mo de mémoire, écran SVGA.**

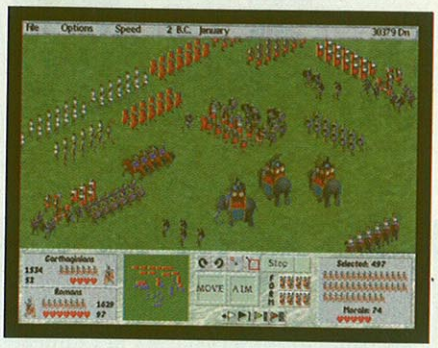


Caesar II
En français. CD-Rom MS-Dos, compatible Windows 95. Editeur : Sierra.
PC Distributeur : Coktel Vision.
Prix : environ 350 F TTC.

Caesar II

Alea jacta est !

Bâtir des maisons, des routes et des monuments, exploiter des ressources naturelles et développer le commerce, résister à l'envahisseur et réprimer les rébellions... C'était hier, au IIIe siècle avant Jésus-Christ.



TITUS SILVANUS n'a décidément pas de chance. A peine vient-il d'augmenter les impôts de ses administrés que l'empereur exige de sa province un tribut exorbitant. Et ce, alors qu'il y a encore tant à faire : construire des thermes dans le quartier de l'Aventin, poursuivre le tracé de l'aqueduc afin d'approvisionner en eau les abords du circus Maximus, édifier un nouveau forum, déployer des voies vers la campagne... Résultat, le peuple, toujours plus prompt à se rebeller que soucieux de se sacrifier pour la gloire de l'empire, manifeste violemment son mécontentement : des centaines d'agitateurs arpentent les rues et se mettent à détruire ces bâtiments que Titus a mis de si longues années à ériger. Indigné, il lance les vigiles aux trousses des émeutiers, clique sur Pause et allume une cigarette. Il est temps de réfléchir à un changement radical de politique.

Pour tous les Titus Silvanus en puissance et les Jules César en herbe, Caesar II est une véritable réussite. Bien sûr, on serait tenté de ne voir dans ce jeu édité par Sierra qu'une sorte de Sim City « -200 ans av. J.-C. ». Le but est identique (administrer et faire évoluer une ville), l'interface similaire (représentation en trois dimensions, palette d'outils) et les ingrédients comparables (zones d'habitation, industries, lieux de divertissement, routes, canalisations d'eau, etc.). Seulement voilà : non seulement Caesar II présente une remarquable introduction à la vie quotidienne sous l'empire romain – alors que Sim City s'égare parfois dans d'improbables scénarios de science-fiction –, mais il introduit aussi une dimension supplémentaire, puisque l'on peut sortir des simples limites de la ville pour gérer toute une province et repousser les incursions de rebelles ou de barbares. Selon le niveau choisi, le joueur sera ainsi confronté à quatre types de scénarios, du développement d'une ville à celui d'une province entière menacée par des raids ennemis.

La gestion de la cité elle-même repose sur des règles simples : prendre soin d'amener l'eau dans tous les quartiers, sous peine de voir se développer des épidémies, relier par des routes les habitations aux forums et aux marchés, et, bien sûr, construire suffisamment de lieux de divertissement (théâtre, cirque, arène), d'éducation (cours de rhétorique et de grammaire, bibliothèque) et d'hygiène (thermes, hôpitaux). Sans oublier de veiller à l'activité économique de la ville, symbolisée par l'agriculture (vin, bétail, blé...) et l'industrie (fer, bois, cuivre...). Quand on change de scénario pour jouer en mode Province, ces ressources proviennent de la campagne ou de l'importation. D'où la nécessité de relier la ville à des fermes, à des carrières et à des postes frontières, et de bâtir un port. C'est bien entendu au forum que se prennent les décisions stratégiques : lever des impôts, affecter des plébéiens à différents travaux, surveiller les indices de satisfaction, diriger la légion, etc. Enfin, quand toutes les provinces auront été administrées, pacifiées et développées, on pourra prétendre à la promotion ultime : devenir Caesar !

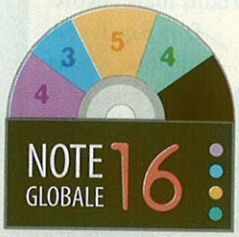
Configuration minimale

- PC 486SX/25, 8 Mo de mémoire, écran SVGA.

Installation

Depuis Windows, le CD-Rom copie les fichiers les plus utilisés sur le disque dur (cela occupe 5 Mo) et crée un répertoire Sierra dans le gestionnaire de programmes. Le jeu fonctionne sous MS-Dos, mais peut également se lancer automatiquement depuis Windows 95 en mode Autoplay.

/ Didier Sanz



- Richesse du contenu
- Interface
- Réalisation technique
- Réalisation artistique

Consultez notre service Minitel répertoriant des milliers de logiciels*,

et recevez gratuitement

chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3"1/2.
Vous interrogez la base de données, vous trouvez le logiciel qui vous intéresse, vous laissez vos coordonnées sur :

+ de 100 nouveaux logiciels chaque mois !

36 17 FLOPPY

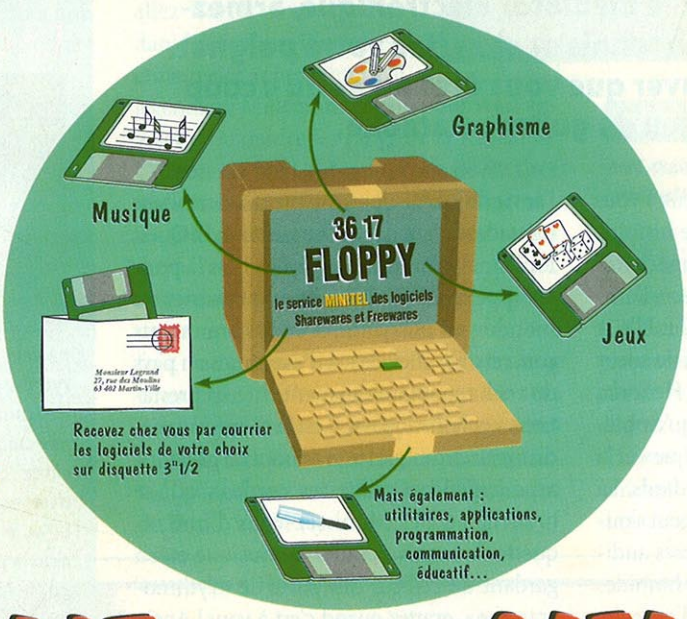
5 minutes suffisent !

Service lecteurs n° 2

WINDOWS

- WEXPRESS, superbe traitement de texte
- WSCN222E, puissant antivirus
- WINDUPE, copie de disquettes facile
- CLOCKPUB, horloge parlante
- CASW210, gestion de cassettes Audio
- COOL134, édition de sons
- TEK, dessin technique
- PSP30, traitement d'images
- CDLABL, impression jaquettes CD
- CASELINR, jaquettes K7
- GLIDER40, jeu d'avion en papier
- POKERVS, jeu de poker
- COMET, jeu d'asteroïd
- WALIENS, Space Invaders
- WINCHS, jeu d'échecs
- 3YAHTZ, yahtzee
- F18NFZ10, combat aérien
- WINCHESS, jeu d'échecs
- AM-30P, gestion d'adresses
- WGEN411, trouvez vos ancêtres...

+ DE 700 FICHIERS



UTILITAIRES

- BLK401, bloquer le CTRL-ALT-DEL
- BRISTOL, créer des cartes de visite
- BANNER21, réaliser des banderoles
- SCRTHIEF, capturer des écrans
- VGAFONT1, superbes polices de caractères
- FPRT218A, antivirus puissant
- SCAN224E, antivirus de référence
- VSH224E, prévention contre les virus
- GF1192, identificateur de fichiers
- EDEL112, effacement par date
- TURBOBAT, compilateur de Batch
- 2M30, vos disks 1,44 passent en 1,8 Mo
- COPYQ, excellent copieur de disquettes
- ARJ242A, compresser vos fichiers
- PKZIP204, compacteur de référence
- FORMATQM, formateur de disquettes rapide...

+ DE 300 FICHIERS

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

CAO - DAO GRAPHISME

- CSHOW877, visualiseur d'images
- GWS70E, convertisseur d'images
- DATAPIX, base de données d'images
- CINEMA10, générateur de slideshow
- NEOPAINT, superbe logiciel de dessin
- HOMEPLAN, création de plans de maison
- DC215, dessin vectoriel
- VFD16G, convertisseur AVI-MPEG-FLI
- PCX2EXE, rendez exécutables vos PCX...

+ DE 200 AUTRES PROGRAMMES

EDUCATIF FORMATION

- WCIRCUIT, créer des circuits imprimés
- FILTRES, calculs de filtres
- ECAP30, analyse de circuits électroniques
- JETUIL10, apprendre les conjugaisons
- ANATOMIE, anatomie humaine
- SURFACES, calcul de surface
- ASOL312, résolution d'équations
- WLPLT250, traceur de courbes
- PWRCALC2, calculatrice scientifique
- CBGEO++, département français
- PLANETEBL, atlas mondial en VGA
- FLAGS91, drapeaux du monde
- EVAL20, gestion de notes d'élèves...

+ DE 200 AUTRES PROGRAMMES

MUSIQUE

- EUTERPE, player de son HP interne
- BMP, écouter des musique MOD
- DMP280, player de MOD, STM, AMF, NST...
- KINGMOD, création de MOD par partition
- MELODY25, création de musique
- PCGUITAR, apprendre la guitare
- ME411, éditeur de partition
- et des centaines de fichiers musicaux : MOD, ROL, MIDI et sonores : VOC, SND, WAV...

+ DE 400 FICHIERS

JEUX

- DOOM19, jeu de combat
- ROTT, Rise of Triad
- JAZZJACK, excellent jeu de plate forme
- WACKYWH, course de Karts
- BTHORNE, jeu de combat
- DESCENT, pilotage de vaisseau
- FUZZYWD, superbe mini-golf
- EPICIN2, Mega Flipper
- EPICBASE, simulation de base-ball
- CCHECK, dames chinoises
- BELOTE, jeu de belote
- BRIDGE, jeu de bridge
- OTHELL3, excellent Othello
- PAKO, Pacman de 100 niveaux
- TIGERS10, combat aérien

+ DE 300 JEUX

PROGRAMMATION

Nombreux codes sources & bibliothèques en Pascal, C, Basic, Visual Basic, Clipper Modula, Ada, Assembleur, dans tous les domaines...

+ DE 380 FICHIERS

EMULATEURS

- EXCTR12, émulateur Macintosh
- APPLHEM, émulateur Apple II
- EUPHORIC, émulateur Oric Atmos
- C64S09B, émulateur Commodore 64

IMAGES & PHOTOS

Tous thèmes :

- Moyens de transport
- Dessins animés & BD
- Armée & aviation
- Animaux
- Heroic Fantasy
- Charmes
- Paysages & végétaux
- Personnalités
- Ray-tracing • Photos de films
- Espace • Galerie d'art...

+ DE 800 IMAGES

COMMUNICATION

- ONYX71, créer un service Minitel
- WINTEX, composeur d'écrans Minitel
- TERMINATE, émulateur de terminal
- POWBBS30, créer un serveur BBS
- JVFAX70, programme de radio...

+ DE 80 FICHIERS

GESTION COMPTA-FAMILLE

- GEF12, gestion de budget familial
- TTURF, jouer au tiercé
- QUIKKENO, aide au Keno
- LOTOFRAN, statistique Loto
- PYII, logiciel de paye
- STOCKFAC, gestion de stocks & factures
- CINEMA, base de données «Cinéma»
- AS1901, gestion d'association loi 1901
- CGCVO, comptabilité générale
- BIBLIO4, gestion de bibliothèque
- MOVIESGO, base de données 1000 films
- VIDEOK7, gestion de vidéothèque
- CODPOST, tous les codes postaux de France
- CHAMPIGN, base de données «Champignons»
- VIRGULE, traitement de texte...

+ DE 200 PROGRAMMES

* Service édité par P.I.C. RCS CRETEIL B 384 904 488 - COÛT DE LA COMMUNICATION : 5,57 F/MINUTE - Minitel et Windows sont des marques déposées par FRANCE TELECOM et MICROSOFT

Agence AGAMHA (1) 46 06 06 01

Quest for Fame
En anglais.
CD-Rom Windows.
PC Editeur : IBM. Distributeur : BMG.
Prix : environ 350 F TTC.

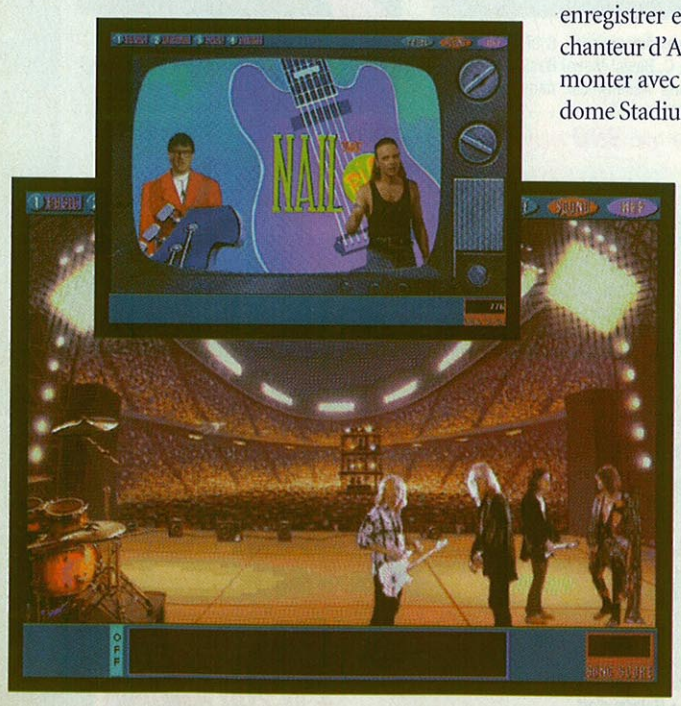
Quest for Fame

J'aurais voulu être guitariiiiiiste !

Etre *guitar hero*, membre du groupe Aerosmith, ça vous dirait ? Alors branchez le médiator électronique, armez-vous d'une raquette de tennis et chauffez votre poignet. Vous allez devoir prouver que vous êtes un as du « coup de médiator » avec ce jeu de guitare-karaoké.

LA PLUPART des « gratteux » vous raconteront la même histoire. Elle commence dans une chambre d'adolescent avec « l'ampli » juste en face du lit. Elle se poursuit par des années de travail, de sueur et de crampes – sous les posters des Hendrix, Clapton, Richard et consorts –, jusqu'à obtenir un doigté « comme dans le disque » et la parfaite maîtrise de quelques standards. Là seulement, la porte de la chambre peut s'ouvrir : le temps est venu des premières auditions, des « répètes », dans des caves humides ou des garages mal chauffés, avant l'enregistrement, les tournées et, peut-être, la gloire.

Car la route est longue, de boîtes sordides en salles hostiles – où les teen-agers n'envahissent la scène que pour vous faire passer l'envie de jouer –, jusqu'au mégaconcert dans un stade, devant des milliers de fans. Et Quest for Fame (« En quête de gloire ») est là pour le rappeler aux « plus grands guitaristes du monde » en puissance, avec des arguments concrets. En effet, ce jeu d'aventures au pays du rock repose uniquement sur vos prestations « guitaristiques ». Il est livré avec un médiator électronique (le petit bout de plastique avec lequel on gratte les cordes), qui se branche au PC. Munissez-vous d'une raquette de tennis, écoutez la musique et, en gardant un œil sur une sorte de « rythmogramme », grattez quand c'est à vous ! Après un peu d'entraînement, en route pour l'audition avec le petit groupe et les tournées dans les bars louches. Si vous travaillez dur, un impresario vous remarquera et vous fera enregistrer en studio avec Joe Perry (le vrai chanteur d'Aerosmith) – et, qui sait, vous fera monter avec eux sur la scène du Humongodome Stadium… devant 90 000 spectateurs !



Installation

Commencez par brancher le VPick (le médiator) sur le port imprimante (parallèle) du PC. En ce qui concerne le CD-Rom, sous Windows 3.1, les fichiers nécessaires sont copiés sur le disque dur et regroupés dans un répertoire du gestionnaire de programmes. Il suffit ensuite de double-cliquer sur le fichier de lancement. Avec Windows 95, insérez le CD-Rom dans le lecteur, le jeu se lance automatiquement grâce à la fonction Autoplay.

/ Laurent Clause

EXPERT

Le coup du médiator

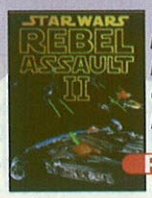
Nau Ouane (alias Laurent Clause), guitariste des Rédacteurs.

Ce jeu se révèle absolument impitoyable, même si vous avez du métier et si l'on ne vous demande que de « gratter » en rythme avec un gros bout de plastique sur des cordes de raquette. Le tout, c'est de ne pas craquer ; ni en regardant son score chuter en temps réel pendant l'exécution d'un morceau – et ce, simplement parce qu'on a oublié de gratter une ou deux « pêches », ou, au contraire, parce qu'on en a trop joué –, ni en entendant les critiques des acteurs (en vidéo) : si c'est Steven Tyler (d'Aerosmith) qui vous remet en place lorsque vous vous êtes « planté » dans le pont, passe encore. Mais quand c'est le batteur du groupe de teen-agers qui vous auditionne au début et vous reproche d'avoir fait trop de notes… la moutarde vous monte au nez. Pour aller jusqu'au bout, deux conseils : réviser toutes les rythmiques d'Aerosmith, et donner des « coups de médiator », c'est-à-dire gratter dans les deux sens, de haut en bas et de bas en haut. Comme ça, en plus, on travaille utilement la technique !

Configuration minimale

- PC 486DX/33, 8 Mo de mémoire, écran SVGA, port parallèle libre.

- Richesse du contenu
- Interface
- Réalisation technique
- Réalisation artistique



Rebel Assault II
En anglais (traduction en cours).
CD-Rom MS-Dos. Editeur : LucasArts.
Distributeur : Ubi Soft.
Prix : env. 350 F TTC.
(Versions Windows 95 et Mac à paraître.)

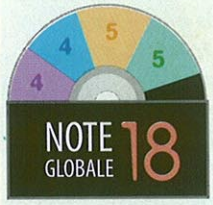
PC

Rebel Assault II

Avec l'aide de la Force

PEU DE TITRES ont autant concouru à l'accroissement du parc de lecteurs de CD-Rom que Rebel Assault. Ce jeu d'action, qui prend place dans la célèbre trilogie cinématographique signée par George Lucas, a su séduire les foules dès sa sortie en 1993.

Rappelez-vous le premier épisode de Rebel Assault : vous êtes un jeune pilote au sein de l'Alliance rebelle. Votre but est de vaincre l'Empire galactique et de détruire son arme principale, l'Etoile noire. Dans ce deuxième volet, vous faites partie d'une patrouille de l'espace de l'Alliance. Vous vous rendez dans un secteur où les vaisseaux disparaissent mystérieusement. C'est évidemment l'Empire qui provoque de telles catastrophes… et qui vous tombe dessus par surprise. Seul, sur une planète investie par l'Empire, vous allez devoir vous faufiler dans les couloirs d'une base ennemie et « emprunter » le légendaire Millenium Falcon pour vous envoler et rejoindre les rangs de la Rébellion. Comme de bien entendu, vous devez tirer sur le moindre vaisseau ou soldat ennemi.



Si le scénario est classique, la réalisation du jeu l'est moins (quasi cinématographique). Les séquences intermédiaires du jeu constituent une innovation : pour la première fois, vous verrez des scènes inédites de *la Guerre des étoiles*, spécialement tournées pour le jeu dans les décors et les costumes du film. Des émotions en perspective, surtout quand vous entendrez le souffle rauque de Dark Vador !

Configuration minimale

- **PC 486DX2/66, 8 Mo de mémoire, lecteur quadruple vitesse, affichage VGA.**

Installation

Sous MS-Dos, à partir de votre lecteur de CD-Rom, lancez l'instruction Rebel2.Exe. Un programme entièrement automatisé vous accueille et détecte votre carte son. Pour jouer, cliquez sur le bouton Play Rebel Assault II.

Sous Windows 95, le programme se lancera automatiquement dès l'insertion du CD dans le lecteur.

/ Romain Poirot

EXCEPTIONNEL !

Surfez Gratuitement sur AOL… et sur INTERNET !

AOL arrive en France…

AOL France vous propose de tester gratuitement son nouveau service en ligne. Participez à la construction du meilleur service en ligne, donnez-nous votre opinion sur le fonctionnement, le contenu, le système…

AOL est très facile à utiliser et encore plus facile à essayer. Nous sommes tellement certains que vous aimerez AOL que nous vous proposons de l'essayer **GRATUITEMENT** jusqu'au lancement commercial en mars 96 !

Tout ce que vous devez posséder est un **PC équipé de Windows**, un **modem** et quelques connaissances en anglais pour les premières semaines du test. AOL est disponible pour le coût d'une communication locale en région parisienne puis, à partir de février 96, en province.

Découvrez en avant première les programmes français de plus en plus riches !

AOL, c'est :
- le courrier électronique (y compris par Internet) ;
- des jeux ;
- des logiciels à télécharger ;
- tout Internet ;
- une mine d'informations originales…

Pour profitez de cette offre exceptionnelle, laissez-nous vos coordonnées au :

Numéro Vert 05 420 120
ou sur **Minitel 3615 AOL***
*coût : 1,01 F/min
ou par e-mail : **decouvrez@aol.com**

Nous vous enverrons votre kit complet de connexion.

AOL

Bertelsmann Online France - 4, rue de la Bourse - PARIS 2e - RCS Paris B 402 192 777

Trophy Bass
En anglais. CD-Rom Windows
Editeur : Sierra. Distributeur : Coktel Vision.
Prix : env. 350 F TTC.

Trophy Bass

Lancer, c'est jouer

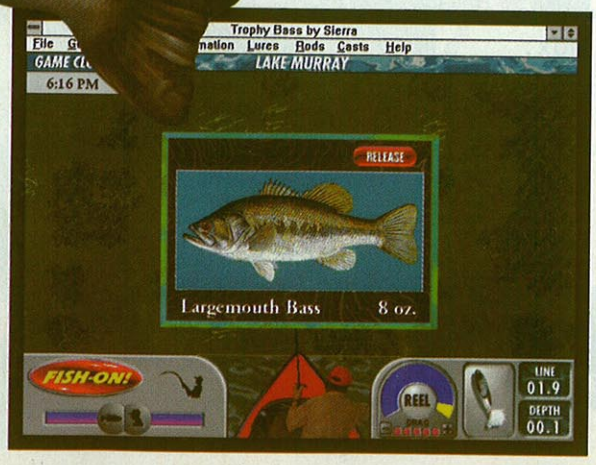
Finis le lever aux aurores, l'humidité, les coups de froid et les courbatures. Pêcheurs, rangez vos cuissardes au placard, mettez une bouteille au frais et installez-vous devant votre ordinateur. Un banc de poissons virtuels vous y attend !

Connu au Québec sous le nom indien *achigan*, le bass – un poisson qui, par son aspect, ressemble à la perche – hante surtout les lacs américains. Très agressif, il s'attaque à tout ce qui passe ; le pêcher (au lancer) exige de bonnes qualités sportives. C'est à la simulation de cette pêche que s'attelle Trophy Bass. Evidemment, le sport passe à la trappe : pour remonter le poisson on ne fait qu'appuyer frénétiquement de l'index sur le bouton de la souris, au lieu de mouliner comme un forcené. Cette simulation serait-elle donc réservée aux gringalets et aux retraités ? Ce serait oublier l'apprentissage, l'entraînement ou, tout bêtement, le plaisir de jouer quand la pêche est fermée.

Trophy Bass nous invite à des parties de pêche sur un plan d'eau à choisir parmi plusieurs lacs des Etats-Unis. En naviguant sur une barque à moteur, il faut d'abord trouver un bon endroit. Une fois en place, on choisit, à l'aide de la souris, l'endroit où jeter l'appât. Il est aisé, dans ces conditions, de le déposer exactement sous le nez du poisson. Il faut ensuite mouliner (la vitesse et le frein sont réglables) et inciter sa proie à mordre. Si vous avez opté pour la canne et le leurre adaptés aux conditions ambiantes (déterminées par la température de l'air et de l'eau, la force du vent, le moment de la journée, la saison, la profondeur...), vous n'aurez pas trop de difficulté à réussir. Reste à « sortir » les poissons. Avec les petits de moins de quatre ou cinq livres, c'est assez facile. Avec les gros, l'affaire est plus délicate : il faut se battre, mouliner, donner du mou, être patient et ne donner l'estocade qu'au bon moment. Si vous n'êtes pas entraîné, le poisson décroche ou casse la ligne.

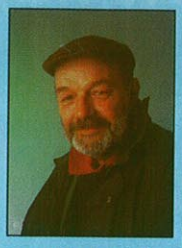
Le vrai pêcheur possède un avantage certain : sachant choisir le bon équipement, il sera mieux armé. Le débutant, lui, dispose d'un véritable cours de pêche, agrémenté de conseils donnés – hélas, en anglais ! – par des membres émérites d'une association américaine appelée finement Bass (Bass Anglers Sportsman Society). Il apprendra ainsi à choisir ses leurres, sa canne à pêche et les endroits où se trouvent les poissons.

L'amateur nostalgique de l'atmosphère des petits matins calmes à bord d'une barque, la canne en main, retrouvera en partie les sensations qu'il a pu éprouver. Les cris des oiseaux, le souffle du vent, le clapotis de l'eau recréent de façon étonnante l'ambiance qui règne sur les lacs poissonneux des Etats-Unis. Et puis voilà un CD-Rom qui fera également plaisir aux écologistes et aux amis des animaux.



EXPERT

Doucement le bass



Jean Tesseyre, rédacteur en chef de la revue *Plaisirs de la pêche.*

Voilà un CD-Rom très amusant, et surtout très réaliste. Cela se voit à travers le comportement des poissons : quelqu'un qui a l'habitude de pêcher arrive à les faire mordre, alors même qu'il ne connaît pas encore bien le logiciel. On est quand même gêné par le fait que tout est en anglais, y compris les unités de mesure. Les pêcheurs de chez nous ne parlent ni en pieds ni en degrés Fahrenheit ! Mais l'inconvénient principal, c'est que le bass est un poisson typiquement américain qui n'existe pratiquement pas en France. Et puis on ne peut pêcher qu'au leurre ou à la cuiller – alors que notre spécialité, la pêche à la mouche, est ignorée. Le cours de pêche qui accompagne le jeu est sommaire, mais bien fait. Pour l'ambiance, presque tout y est : on a l'environnement, le son, c'est pas mal. Finalement, on s'y croit assez. Et on peut aller pêcher sans avoir froid aux pieds et sans se faire piquer par les moustiques !

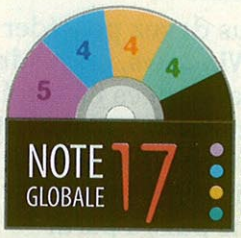
Configuration minimale

- PC 486, 8 Mo de mémoire, 4 Mo d'espace disponible sur disque, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse.

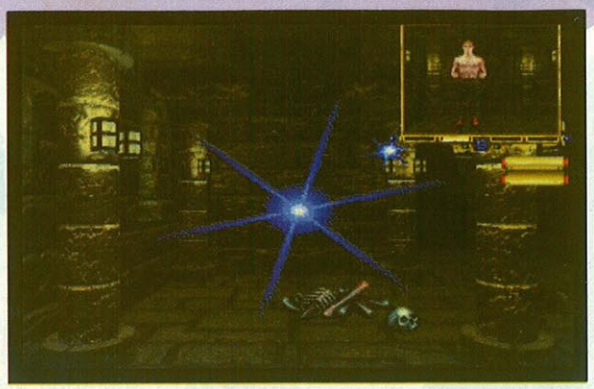
Installation

Sous Windows, l'installation s'effectue de façon habituelle par le fichier Install.Exe. Dans les options proposées, choisissez plutôt l'installation complète. Elle occupera environ 4 Mo sur votre disque dur, mais le fonctionnement du CD-Rom en sera facilité. Une icône de désinstallation facilitera l'opération le jour où vous voudrez l'effacer de votre disque dur. Notez que les animations, toutes au format Mov, peuvent être jouées avec QuickTime.

J.- L. Renault



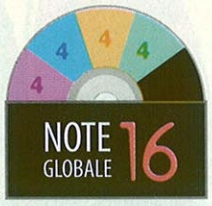
Stonekeep
En anglais. CD-Rom MS-Dos.
Editeur et distributeur : Interplay/CIC.
Prix : env. 400 F TTC.



Stonekeep

Conte de fée

VOICI UN JEU DE RÔLE traditionnel, mais réussi, qui reprend le principe du fameux Dungeon Master. Vous y incarnez Drake, un jeune homme qu'une fée a persuadé de combattre le Méchant de Stonekeep et ses mignons. Il vous faudra explorer des couloirs labyrinthiques, mettre la main sur les clés requises pour ouvrir les portes, découvrir les sorts – ces ingrédients indispensables à tout jeu de rôle –, résoudre quelques énigmes et affronter une armada de monstres divers et variés (plus de quatre-vingts au total).



Vous commencerez la quête en solitaire, puis quelques compagnons viendront vous prêter main forte. Notamment dans des combats qui, d'étape en étape, renouvellent leur style en combinant une grande variété d'armes et d'actions. Vous pourrez même utiliser de manière différente chaque main du héros, afin de redoubler d'efficacité.

L'action, qui se déroule case par case, vous confrontera à une atmosphère inquiétante et mystérieuse, fort bien rendue par des graphismes soignés. La musique et les bruitages, parfaitement localisés dans l'espace, y compris derrière le joueur, plongent complètement dans l'ambiance. L'utilisation du jeu, quant à elle, est simple : les mouvements sont contrôlés par les touches fléchées du clavier, et le reste par la souris, couplée à un curseur « intelligent » qui précise automatiquement le type d'action. Le tout fait de Stonekeep un jeu particulièrement prenant ; vous devrez y passer plusieurs dizaines d'heures afin de venir à bout des pièges qu'il vous réserve !

Configuration minimale

- **PC 486DX/33, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA recommandé (pour les vidéos).**

Installation

Le programme propose une installation minimale (elle occupe tout de même 30 Mo sur le disque dur), et une installation complète (elle en réquisitionne 65). Après copie des fichiers, le programme passe à la phase de configuration des cartes son (bon éventail et autodétection proposée), de la vidéo et des sous-titres.

Jacques Harbonn

Pour vous abonner à
SVM Multimédia
SVM
SVM Mac
tapez
3615 ABON

Service lecteurs n° 69

DECOUVREZ-MOI SUR VOTRE PC !

Extraites des plus prestigieux art-books japonais, ces héroïnes de mangas, prennent la pose sur votre écran.

Coquines, mutines, enjouées, elles captiveront votre attention par la variété des décors, des situations et par l'originalité du trait.

Si vous souhaitez découvrir un nouveau monde plein de fantaisie et de rêve, ces merveilleux dessins seront votre meilleur passeport.

Recevez gratuitement*, chez vous, par la poste, les mangas de votre choix, en composant sur votre Minitel le

3617 Pointphoto

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 POINTPHOTO pour recevoir, chez vous, par la poste, votre sélection sur disquette 3"1/2.
* Coût de la communication 5,57 F.TTC la minute, rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 mn. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement.

© Tatsumi Publishing & Samourai, Pointsoft. Tous droits réservés - PointSoft S.A. - RC B 391 054 061

Service lecteurs n° 10

Mais où se cache Carmen Sandiego?

Enquête autour du monde

La police est sur les dents : la bande à Carmen reprend du service... De vrais pros avec des projets criminels terriblement ambitieux. Ne dit-on pas que le vol de la Grande Muraille de Chine serait à leur programme ! Une bonne occasion pour les enfants de faire preuve de perspicacité, mais surtout de tester leurs connaissances en géographie. Car il va falloir qu'ils poursuivent les dangereux gangsters à travers le monde et à partir d'indices parfois énigmatiques...

Mais où se cache Carmen Sandiego ?
En français. CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : Ubi Soft.
PC ***Prix : env. 360 F TTC (avec atlas Larousse sur papier).***

CARMEN SANDIEGO n'est pas seulement un jeu. C'est aussi pour les enfants (ou les plus grands) un moyen de tester et de compléter leurs connaissances de la géographie (nom des pays, des capitales…) et des coutumes étrangères (monnaies, alimentation, fêtes…).

La méthode est astucieuse : les enfants doivent poursuivre à travers le monde les membres de la bande à Carmen. Au cours de l'enquête, des témoins, des informateurs ou des policiers livrent des renseignements sur le criminel traqué. A l'enfant de les exploiter convenablement afin de suivre une piste encore chaude.

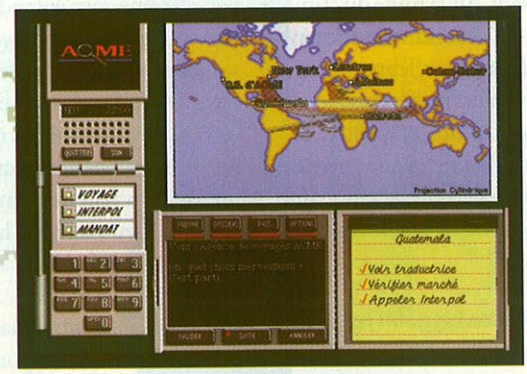
Un exemple ? voici une nouvelle affaire : le vol du Petit Livre rouge de Mao, à Pékin. Le cambrioleur a laissé sur les lieux un guide touristique proposant une promenade en bateau sur l'Elbe, de Dresde à la mer du Nord. Confirmation d'Interpol, qui a repéré un suspect à l'allure blême roulant à toute allure sur l'autobahn entre Hanovre et Brême. Ici, la prochaine destination (parmi la liste proposée) est assez simple à trouver : Oulan-Bator et Buenos Aires sont éliminés d'office, c'est à Berlin qu'il faut se rendre… Le prochain indice pourra être plus subtil : quelques rands oubliés sur une table ; il faudra alors savoir de quel pays provient cette monnaie-là !

Si de bonnes connaissances en géographie sont indispensables pour progresser dans la résolution des énigmes, elles ne sont toutefois pas suffisantes. Il convient de bien noter les informations glanées ici et là : le criminel aime les tortillas, porte une cicatrice, roule habituellement en moto, etc. L'enquêteur dispose d'un fichier des affiliés du gang de Carmen, qu'il devra consulter pour établir des rapprochements puis, au bout du compte, aboutir à un nom et lancer un mandat d'arrêt international. Dans cette course-poursuite autour du monde, il faut être suffisamment rapide pour arrêter le criminel dans les délais impartis, et assez perspicace pour ne pas confondre les suspects potentiels.

Le tout nouveau joueur débute comme simple détective, et les affaires qu'il a à résoudre sont assez simples. La montée en

Configuration minimale

- **PC 386DX/20, 4 Mo de mémoire, écran SVGA 640 x 480, 256 couleurs.**

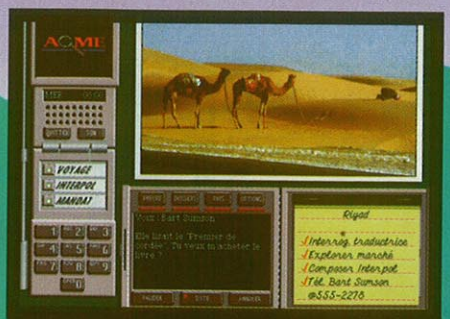


Mais où se cache Carmen Sandiego Jr. ?

Rançon du succès, Carmen Sandiego a été décliné en plusieurs versions : après le voyage dans le temps (Where in time is Carmen Sandiego), les plus jeunes (à partir de 4 ans) ont droit à leur version, intégralement francisée, sans aucun texte à l'écran (il n'est pas nécessaire de savoir lire), avec une aide orale permanente sous la forme d'Ondine, une radio FM très bavarde. Les indices sont très visuels, et le but du jeu reste identique à celui de la version pour les grands (arrêter les membres de la bande à Carmen), mais les détectives sont ici en culottes courtes.

Le chef me confie une nouvelle affaire : destination Riyad.

Première info : dans quel pays emploie-t-on des couronnes ?



Notre suspect aime la lecture : l'indice est précieux.

Nous sommes manifestement sur la bonne piste !

Edvard Grieg, cela vous dit quelque chose ?

grade s'effectue progressivement, au fur et à mesure des réussites, avec des affaires de plus en plus délicates, jusqu'au grade de super détective, le seul qui permette au joueur d'espérer attraper Carmen Sandiego en personne. Chemin faisant, sur la route du crime, c'est la découverte d'une soixantaine de pays qui est proposée : hommes célèbres, monuments, langues, monnaies, musiques typiques, faits historiques, agriculture, drapeaux…

Si l'intérêt pour le jeu ne risque guère de s'émousser, on regrettera la présentation immuable. Sur la gauche de l'écran, le communicateur, un clavier de téléphone avec trois touches rapides permettant d'appeler directement l'agence de voyages, Interpol ou obtenir un mandat. Au-dessus, un visiophone affiche l'image de l'interlocuteur qui vous parle (et que vous entendez). Si vous avez du mal à saisir ses propos, vous pouvez, sur un simple clic, en afficher le texte dans une fenêtre située sous l'écran principal. A côté, un bloc-notes rassemble les renseignements obtenus : indispensable pour mettre en place les preuves. La fenêtre principale affiche une photo du lieu visité, sur laquelle se superposent les animations – passage d'un suspect, personnes interrogées…

Egalement contraignante, la méthodologie trop stricte suivie pour chaque enquête. On aurait apprécié une plus grande liberté de manœuvre. Seule rupture dans cette gestion monotone : l'écran des voyages et une mappemonde sur laquelle on clique sur l'une des destinations proposées. Un grand bravo, en revanche, pour l'adaptation française, qui est très convaincante. Un jeu de grande qualité, destiné aux plus jeunes (à partir de 9 ans), mais qui saura séduire toute la famille.

Bravo !

Un éducatif qui cache bien son jeu… par le jeu. L'aspect ludique l'emporte de prime abord, mais l'ouvrage requiert de réelles connaissances et recherches en géographie (qui seront autant d'occasions d'apprendre pour l'enfant). A noter également, au plan de la technique, une sonorisation soignée, l'accompagnement musical variant en fonction du contexte.

Dommage !

On peut reprocher à Carmen une certaine monotonie dans les situations de jeu, et un raisonnement logique relativement limité : les énigmes sont parfois trop faciles. Les possibilités qu'offre le multimédia ne sont pas suffisamment exploitées.

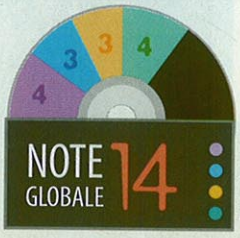
Installation

La préversion testée ne comportait pas le programme d'installation définitif. Sous Windows 95, le logiciel est lancé automatiquement et occupe 5 Mo sur le disque dur.

/ Jacques Deconchat

Histoire d'un logiciel

Qui a dit que la durée de vie des logiciels de jeu était très brève ? Quoi qu'il en soit, ce n'est pas le cas de Carmen Sandiego, dont la première apparition en France remonte à 1987, sur l'Apple II ! On y trouvait déjà, à cette époque, les grandes lignes du logiciel actuel, le son en moins, avec des dessins quelque peu sommaires. Le dictionnaire, fourni pour aider le candidat détective à maîtriser sa géographie, était déjà au rendez-vous. Seul frein – sérieux – à sa diffusion en France : l'emploi de l'anglais. Mais le programme évoluera au fil des ans, sera francisé, fera même une apparition sur console… C'est dire qu'il s'agit d'un succès de Broderbund (plus de quatre millions d'exemplaires vendus), dont la dernière mouture sur CD-Rom, accompagnée en France d'un atlas Larousse, devrait une nouvelle fois faire un tabac.

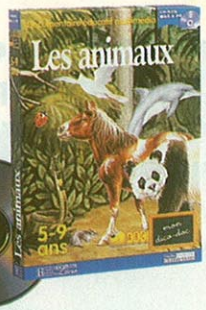


Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

PC ou MAC

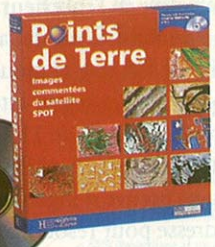
PLUS ON DÉCOUVRE, PLUS ON A ENVIE D'APPRENDRE...

«J'ai vu voler une chauve-souris...



LES ANIMAUX

Une découverte des animaux et de leurs modes de vie avec de nombreuses vidéos, des fiches sonorisées, des jeux...

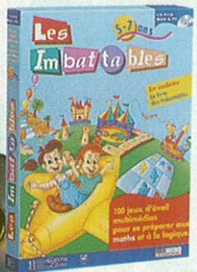


POINTS DE TERRE

Une découverte des grands milieux terrestres grâce aux superbes images de la Terre transmises par le satellite SPOT.

LA FAMILLE PAPYRUS

Une préparation à la lecture qui fait appel aux jeux, aux chansons, à l'observation et à la mémoire.



LES IMBATTABLES

Une initiation très ludique aux maths et à la logique, dans un parc d'attraction plein d'astuces.

... et mon petit frère a découvert les maths dans un manoir hanté.»

HACHETTE Livre

SCARLETT Service lecteurs n° 3

VOYAGEZ AU CŒUR DE LA DÉCOUVERTE

Dr Brain a perdu la tête !
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeur et distributeur : Coktel Vision
Prix : env. 280 F TTC.

PC MAC

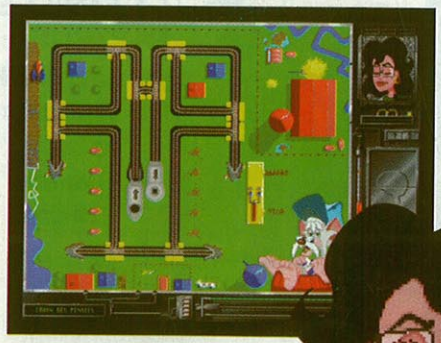
Dr Brain a perdu la tête !

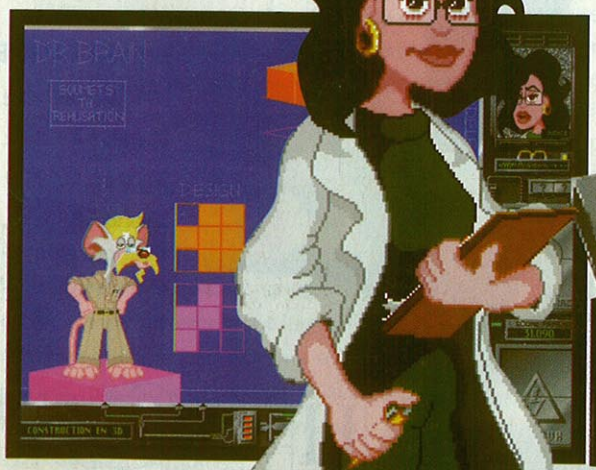
Remue-méninges

Gymnastique cérébrale : c'est l'activité principale qui est proposée aux collégiens par le Dr Brain. Les enfants devront résoudre une série de casse-tête pour que le savant retrouve la sienne. De quoi aiguiser leur sens de la logique, leur perspicacité et expérimenter les lois élémentaires de la physique.

Une expérience de trop, et l'éminent cerveau du Dr Brain se retrouve à l'intérieur du crâne de Rature, rat de laboratoire de son état, et moustachu fort sympathique ! Voilà ce qui attend les enfants (les grands à partir de 11 ans). Ils devront remettre de l'ordre dans l'esprit du savant, en faisant preuve d'ingéniosité, de patience et d'adresse pour résoudre une série d'énigmes... pas si simples. Nous conseillons aux débutants de choisir le premier niveau de difficulté, afin de se familiariser avec les nombreux pièges tendus. Les deux autres niveaux sont en effet plutôt costauds.

Les énigmes proposées font appel à des capacités aussi variées que la logique – bien sûr –, la mémorisation, la capacité d'observation, les réflexes, la visualisation en trois dimensions, l'intuition des trajectoires liées à des forces d'attraction ou de répulsion, l'influence de la pesanteur. S'il est impossible d'affirmer qu'un tel jeu puisse jouer un quelconque rôle dans le développement de l'intelligence de l'enfant, il est certain que les stratégies de résolution sont suffisamment complexes et variées pour qu'il doive mettre en œuvre plusieurs types de compétences. Ainsi, pour tester ses réflexes et sa capacité à analyser rapidement une situation, on lui demandera d'aiguiller des trains de billes sur des voies ferrées, de façon à les conduire à bon port et dans l'ordre demandé. A un autre moment, il devra remettre une partition dans l'ordre, en écoutant le morceau de musique d'origine et les mesures affichées.





Configuration minimale

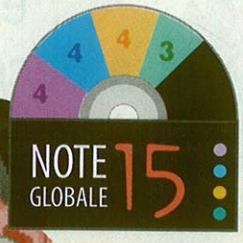
- PC 486SX/25, 8 Mo de mémoire, écran SVGA 256 couleurs.
- Mac 68040, écran 13".

L'interface est simple et claire : on clique sur une région du cerveau afin de pénétrer dans le jeu choisi. Aucune sanction n'existe si l'on ne trouve pas la solution ou si l'on abandonne en cours de route : le score est enregistré et l'on pourra reprendre la partie là où on l'a laissée. L'accompagnement sonore est d'excellente facture. Ainsi, une aide orale est obtenue en cliquant sur la nièce de Brain et un Rature fort bavard émet des remarques adaptées au comportement du joueur (c'est très réussi). Enfin, ce jeu est entièrement contrôlable à la souris.

Installation

Sous Windows, il faut lancer le programme Setup.Exe, qui installe environ 1 Mo, avec deux icônes dans un groupe Coktel Vision. Sous Windows 95, le CD-Rom s'installe et démarre automatiquement (Autorun). Sur Mac, il suffit de cliquer sur l'icône Dr Brain.

Jacques Deconchat



- Richesse du contenu
- Interface
- Réalisation technique
- Réalisation artistique

PC ou MAC

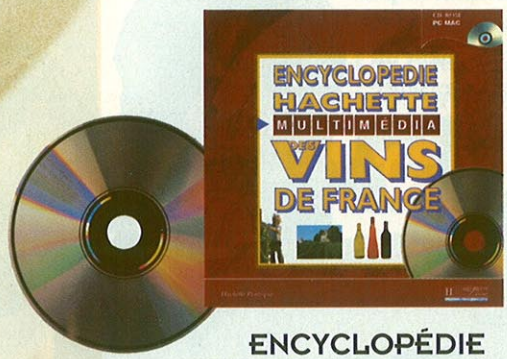
LES MEILLEURES RÉFÉRENCES HACHETTE MAINTENANT SUR CD-ROM

«J'ai survolé le château de Chambord...

GUIDE BLEU MULTIMÉDIA CHÂTEAUX DE LA LOIRE VAL DE LOIRE

Un véritable voyage dans le temps et dans l'espace à la découverte du patrimoine culturel, historique, architectural du Val de Loire et de son plus beau fleuron : les Châteaux de la Loire.

• 1550 illustrations et photos • 260 diaporamas interactifs
• 20 séquences vidéos • 35 cartes et plans touristiques interactifs.



ENCYCLOPÉDIE HACHETTE MULTIMÉDIA DES VINS DE FRANCE

Riche de l'expérience du célèbre Guide Hachette des Vins, cette encyclopédie est un outil remarquable pour connaître, choisir, acheter, déguster votre vin et suivre l'évolution des domaines sur les 5 dernières années.

• 35 000 vins sélectionnés • 3000 photos et étiquettes
• Plus de 2 heures d'interviews des meilleurs spécialistes
• une cartographie complète et interactive.

... et j'ai choisi mes vins avec 600 dégustateurs.»

HACHETTE Livre
INTERACTIVE GROLIER

SCARLETT Service lecteurs n° 4

VOYAGEZ AU CŒUR DE LA DÉCOUVERTE

Auteur Studio Deluxe. En français. CD-Rom Windows et Mac. Editeur : Iona Software. Distributeur : Ubi Soft. Prix : env. 300 F TTC.

PC MAC

Auteur Studio Deluxe

Il était une fois...

Tous les enfants entre 6 et 12 ans qui aiment les livres de contes adoreront ce CD-Rom. Avec lui, ils pourront réaliser eux-mêmes leurs histoires, tout seuls comme des grands, avec pour seule limite... leur imagination.

LES AUTEURS sont des gens très sérieux ; c'est du moins ce que croient les enfants. Ce CD-Rom s'ouvre donc sur l'image d'un austère bureau, lequel sert de menu principal. La table (pour commencer une histoire), le livre (pour lire une histoire) et l'imprimante baignent dans une ambiance gris souris. Fort heureusement, la suite du programme permet au jeune créateur de nous en faire voir de toutes les couleurs.

Après avoir créé la page de titre, l'auteur en herbe se retrouve devant une magnifique page blanche. Mais Pas d'angoisse ! Il suffit de cliquer sur l'icône représentant un paysage (située à gauche de l'écran), pour planter le décor. On découvre alors toute une série de premiers plans et d'arrière-plans aux tons variés. Il n'y a plus qu'à faire son choix, puis à ajouter objets et personnages.

Votre enfant s'apercevra rapidement qu'il peut agir sur les personnages et les objets comme un magicien. Il peut les agrandir ou les rétrécir, choisir leur placement les uns par rapport aux autres, changer leur orientation, faire varier la luminosité afin de passer du jour à la nuit, par exemple, changer les couleurs (d'un vêtement, d'un objet, de la peau d'un personnage), en effacer une partie et même dessiner des protagonistes de son invention...

Et le texte, dans tout ça ? L'apprenti auteur a la possibilité d'utiliser un dictionnaire des synonymes afin d'enrichir son vocabulaire, ainsi qu'un correcteur orthographique (moyennement efficace). Quand le texte est trop long, la fenêtre dans laquelle il s'inscrit s'agrandit automatiquement au fur et à mesure que l'enfant le tape. En ce qui concerne le contenu, on fait confiance à son imagination. Et si elle est en panne, des premières pages déjà écrites et illustrées sont à sa disposition. A lui d'inventer la suite. Parions que, ce soir, c'est votre rejeton qui vous racontera une histoire ! Ou peut-être son ordinateur. En effet, sous Windows, les textes écrits en français (ou en anglais) peuvent être lus en voix off. « Il était une fois... »

Configuration minimale

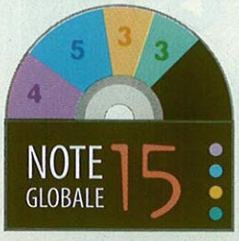
- PC 486, Windows 3.1, Dos 5.0, 4 Mo de mémoire, écran 256 couleurs.
- Mac 68030, Système 7.1, 5 Mo de mémoire, écran couleur 13" 256 couleurs.

Installation

Avant de lancer le programme sur Macintosh, il est conseillé d'installer des modules supplémentaires afin de tirer le meilleur parti du CD-Rom. La brochure parle d'une icône Installer, qui s'affiche quand vous insérez le CD-Rom dans votre lecteur. En réalité, trois icônes apparaissent, dont une bizarrement nommée « Installer de Sound Manager 3.0 »... Donc, si vous n'avez pas déjà Sound Manager, procédez à son installation, qui requiert 76 Ko.

Sous Windows, on démarre en lançant le fichier Setup.Exe. Le programme d'installation crée un groupe de programmes nommé Mecc, dans lequel viendra se loger l'icône Auteur Studio Deluxe. Un répertoire pour les histoires que vous enregistrerez est également créé. Le programme d'installation est en français, mais on peut lire : « Si tu veux placer l'icône dans un groupe différent, tapez le nom du groupe existant ou du nouveau groupe. » Alors, on se tutoie ou on se vouvoie ?

/ Claire Charpy

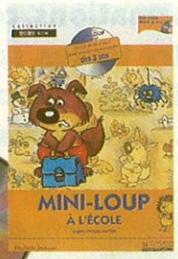


PC ou MAC

«Mercredi,
j'ai chanté dans les bois
avec Mini-Loup...

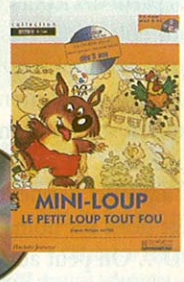
... et j'ai fait une bataille
de boules de neige
avec Caroline.»

DES HEURES DE JEUX, D'HISTOIRES ET D'AVENTURES... À VIVRE EN TOUTE LIBERTÉ



MINI-LOUP À L'ÉCOLE

Mini-Loup découvre l'école... jeux, grosses bêtises et distractions à la clef !

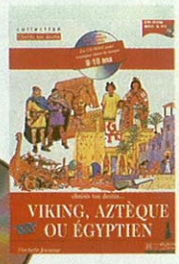


MINI-LOUP, LE PETIT LOUP TOUT FOU

Une aventure du petit loup farceur ponctuée de jeux d'éveil simples et amusants.

LES VACANCES DE CAROLINE

4 aventures de Caroline illustrées, animées et sonorisées, avec de nombreux jeux d'adresse, d'observation, de mémoire...



CHOISIS TON DESTIN

Des centaines d'illustrations et d'animations pour découvrir 3 grands peuples : Aztèques, Vikings et Egyptiens.

SCARLETT Service lecteurs n° 5

VOYAGEZ AU CŒUR DE LA DÉCOUVERTE

Mon dico-doc : les animaux
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeur : Hachette livre multimédia éducation. Distributeur : MDS.
Prix : env. 370 F TTC.

Mon dico-doc : les animaux

De Abeille à Zèbre

Riche en informations, ce « dico-doc » a su trouvé un équilibre entre textes, sons et images adapté aux enfants (de 5 à 9 ans). Voilà qui permet moult découvertes... à en devenir malin comme un singe.

Le CD-ROM est d'abord un dictionnaire : il s'ouvre en toute simplicité à la page A comme Abeille. Votre enfant peut butiner aussitôt des informations en cliquant ici et là. A partir des icônes, il peut accéder à des jeux ou obtenir des planches-documentaires pour en savoir plus sur tel ou tel animal (dans quelle partie du monde on peut le trouver, découvrir son milieu naturel au travers d'une illustration...). En bas de la page, les lettres de l'alphabet donnent accès aux autres animaux dont les noms commencent par B, C, D... On peut aussi faire un bond à la page suivante ou précédente en cliquant sur l'une des deux grenouilles. Après H comme hibou, il y a H comme hippocampe, hirondelle, etc. Mais avant de quitter un animal, il y a fort à parier que les petits n'oublieront pas de cliquer sur sa photo, afin de découvrir une petite surprise (vidéo, photos, fable...).

En haut à gauche, le timbre-poste permet de connaître le groupe d'appartenance de l'animal (mammifère, oiseau, poisson...). Si l'enfant clique dessus, il découvrira les animaux qui appartiennent à la même famille, ou ceux qui vivent dans un milieu semblable (air, eau, terre). Cette partie est bien conçue, mais elle aborde des notions quelque peu compliquées. Une petite explication de votre part aidera les plus jeunes, surtout en ce qui concerne les critères croisés : il est intéressant de comprendre que si la poule, le manchot et le dindon apparaissent ensemble dans le groupe « oiseau/terre », c'est parce que ces oiseaux ne volent pas. Un index et un lexique viennent aider l'enfant dans ses découvertes.

Il semble que les concepteurs n'aient rien oublié. Les cris d'animaux, peut-être ? Non, car un jeu permet d'apprendre à les connaître en retournant des cartes. Des informations sur ce sujet sont éparpillées dans le CD-Rom. Au hasard de leur exploration, les petits apprennent que le dindon glougloute, et que la poule glousse quand elle pond un œuf. On peut parier qu'une icône « cri de la bête » sur chaque page aurait obtenu un franc succès auprès du jeune public. Cependant, cela n'empêchera pas les enfants d'apprécier ce « dico-doc » riche en informations, qui comprend deux cents fiches sur les animaux, plus de quarante-cinq vidéos et quelque sept cents photographies. Il leur faudra du temps pour en faire complètement le tour !

Configuration minimale

- PC 486SX/25, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, écran SVGA 256 couleurs en mode 640 x 480.
- Mac 68040 25 MHz, Système 7.1, 8 Mo de mémoire, écran 256 couleurs.

Installation

Pour lire Mon dico-doc..., il n'est pas nécessaire de copier des fichiers sur le disque dur. En revanche, si vous n'avez pas QuickTime, vous devrez l'installer. Sous Windows, activez QTWSetup. Le programme vous invite à choisir une option d'installation pour QuickTime 2.1, selon que votre micro est autonome ou relié à un réseau.

Sur Macintosh, afin d'installer QuickTime 2.0 (ainsi que Sound Manager 3.0) ouvrez l'icône « Mettre dans le dossier système » et le dossier correspondant à votre matériel – Macintosh Power PC ou Macintosh 68 K –, suivant que votre ordinateur est équipé d'un Power PC ou d'un autre processeur. Placez le contenu de ce dossier dans votre dossier système.

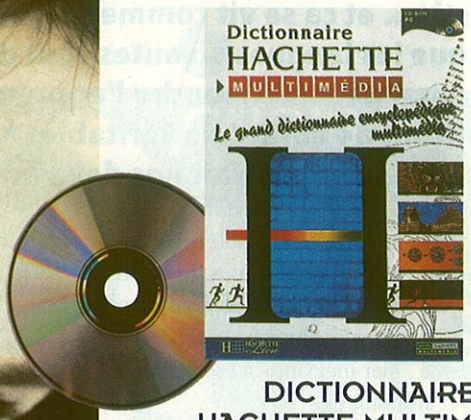
/ Claire Charpy

- *Richesse du contenu*
- *Interface*
- *Réalisation technique*
- *Réalisation artistique*

PC ou MAC

DICTIONNAIRES HACHETTE SUR CD-ROM... ON N'A JAMAIS VU LES MOTS COMME ÇA !

«J'ai écouté Neil Armstrong arriver sur la lune...



DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMÉDIA

Tous les mots du grand dictionnaire encyclopédique Hachette, enrichis de nombreux documents sonores, visuels, interactifs, avec des modes de recherche très performants.

- 4500 photos et illustrations • 2100 documents sonores
- 200 séquences audiovisuelles • 300 cartes interactives actualisées...

DICTIONNAIRE HACHETTE OXFORD

Tout le vocabulaire courant, littéraire, scientifique, technique et commercial à travers 350 000 mots et expressions. Ses puissantes fonctions de recherche, d'aide à la lecture, de cartographie en couleurs... en font un outil inégalé.

- Des milliers d'exemples
- Renvois d'articles, notes lexicales ou grammaticales
- Néologismes, américanismes et abréviations.

... and really, my english is not so bad* !»

* et vraiment, mon anglais n'est pas si mauvais !

Service lecteurs n° 6

SCARLETT

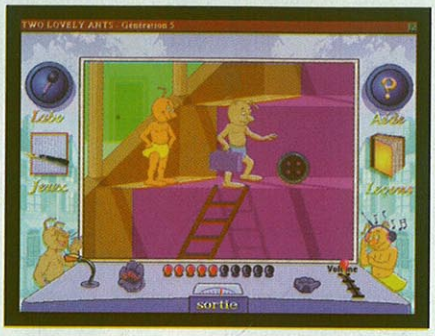
VOYAGEZ AU CŒUR DE LA DÉCOUVERTE

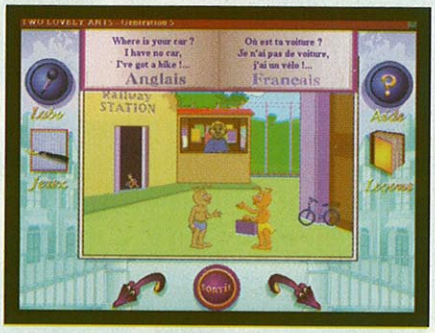
Two Lovely Ants
CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : Génération 5.
Prix : environ 320 F TTC.

Two Lovely Ants

Des fourmis qui parlent anglais

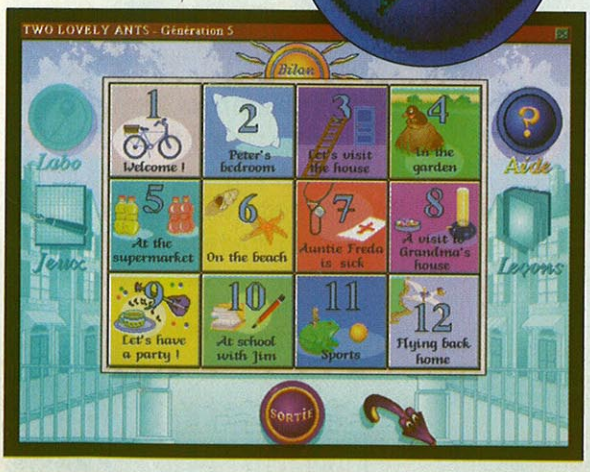
Ça commence comme une comptine dans un roman d'Agatha Christie... et ça se vit comme une bande dessinée. Puisque les langues vivantes sont désormais à l'honneur, pourquoi ne pas en rendre l'apprentissage plus attrayant, en offrant à l'enfant de véritables histoires « à suivre ». C'est le pari qu'ont fait nos deux adorables petites fourmis.





GÉNÉRATION 5, semble bel et bien avoir franchi le pas du multimédia en éditant ce programme pour les plus jeunes, car ce dernier mêle judicieusement son, images et animations.

L'élève découvre une bande dessinée, en douze épisodes, qui entraîne deux petites fourmis – c'est la phase d'exploration – à la découverte de situations classiques de la vie quotidienne. Chaque image sert de support à un dialogue simple ; un clic sur les personnages permet de le réentendre et affiche le texte dans une vignette. Si nécessaire, la traduction peut être affichée en haut de l'écran. On fonctionne ici par « imprégnation », l'élève étant uniquement réceptif, motivé par son désir de découvrir l'histoire.



A tout moment, on peut passer à l'une des activités associées. Le Labo donne la possibilité de s'enregistrer et de comparer sa prononciation à celle du modèle. La rubrique Jeux comprend une série de quatre exercices associés au module en cours, afin de s'assurer de la bonne compréhension des situations rencontrées (vocabulaire et points de grammaire étudiés sont revus ici). Enfin, Leçons offre un accès direct à quelques pages de cours (qui portent essentiellement sur la grammaire). Le bilan du nombre de réponses correctes est disponible à chaque instant, la sauvegarde étant effectuée quand on quitte le programme.

Ce titre s'adresse autant aux élèves de cours moyen ayant bénéficié d'une sensibilisation à l'anglais en cours élémentaire qu'aux débutants des classes de 6e. Il est plutôt conçu pour une utilisation en milieu éducatif, sous contrôle d'un professeur, en respectant la progression prévue par les programmes scolaires, mais sa facilité d'emploi permet également une utilisation autonome. Dans ce cas, un adulte devra se charger de contrôler le travail effectué par l'élève.

La qualité de ce CD-Rom est globalement satisfaisante : les histoires sont bien conçues, bien illustrées, les animations soignées et, surtout, la pédagogie est irréprochable.

Configuration minimale

- PC 486, 4 Mo de mémoire, écran SVGA 256 couleurs, carte son 16 bits.

Installation

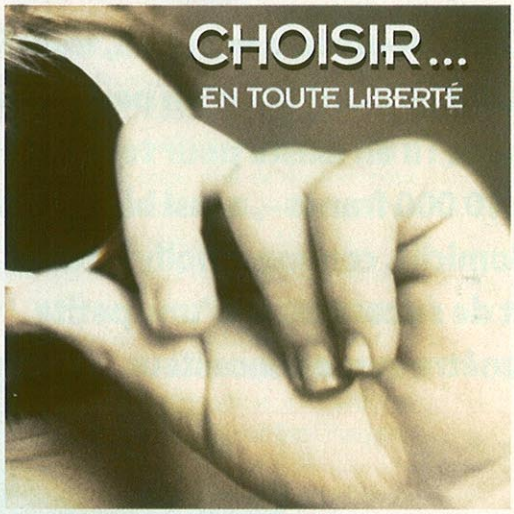
Sous Windows, on lance le fichier Setup.Exe. Le programme propose le choix du lecteur d'installation (par défaut celui qui offre la plus grande place disponible) et du répertoire ainsi que quatre types d'installation, de la plus rapide (10 Mo sur le disque dur) à la plus légère (3 Mo). Un groupe est automatiquement créé.

/ Jacques Deconchat

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

CD-ROM HACHETTE : VOYAGEZ AU COEUR DE LA DÉCOUVERTE !

BEAUCOUP PLUS LOIN



ECOUTER...

POUR TOUT COMPRENDRE

AVEC LE SAVOIR

SCARLETT

COUPON-RÉPONSE À RETOURNER À HACHETTE LIVRE - 59 893 LILLE CEDEX 09

Je désire recevoir :

ENCYCLOPÉDIE HACHETTE MULTIMÉDIA DES VINS DE FRANCE	☐ CD-ROM bi-standard Macintosh et PC	399 F	N 110
GUIDE BLEU MULTIMÉDIA CHÂTEAUX DE LA LOIRE	☐ CD-ROM bi-standard Macintosh et PC	399 F	N 100
LES VACANCES DE CAROLINE	☐ CD-ROM bi-standard Macintosh et PC	349 F	N 113
MINI-LOUP, LE PETIT LOUP TOUT FOU	☐ CD-ROM bi-standard Macintosh et PC	149 F	N 111
MINI-LOUP À L'ÉCOLE	☐ CD-ROM bi-standard Macintosh et PC	149 F	N 112
CHOISIS TON DESTIN VIKING, AZTÈQUE OU EGYPTIEN	☐ CD-ROM bi-standard Macintosh et PC	349 F	N 114

Je joins à mon coupon-réponse un chèque bancaire ou postal du montant total à l'ordre de Hachette Livre Interactive Grolier.

DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMÉDIA	☐ CD-ROM Macintosh	690 F	M 102
	☐ CD-ROM PC	690 F	M 103
DICTIONNAIRE HACHETTE OXFORD	☐ CD-ROM PC (disponible à partir de janvier 1996)	490 F	M 114
LES IMBATTABLES	☐ Disquettes Macintosh	299 F	M 109
	☐ Disquettes PC	299 F	M 110
	☐ CD-ROM bi-standard Macintosh et PC	369 F	M 111
LA FAMILLE PAPYRUS	☐ CD-i	369 F	M 112
	☐ CD-ROM bi-standard Macintosh et PC	369 F	M 113
COLLECTION MON DICO-DOC : LES ANIMAUX	☐ CD-ROM bi-standard Macintosh et PC	369 F	M 107
POINTS DE TERRE : IMAGES COMMENTÉES DU SATELLITE SPOT	☐ Format photo-CD Portfolio©	199F	M 108

Je joins à mon coupon-réponse un chèque bancaire ou postal du montant total à l'ordre de Hachette Livre.

1001

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____ Tél. : _____

ÉQUIPEMENT CONSEILLÉ EN FONCTION DES SPÉCIFICATIONS PROPRES À CHAQUE TITRE :

- *CD-ROM bi-standard, CD-ROM PC et CD-ROM Macintosh :*

Apple Macintosh (processeur 68030 ou Power PC) ou PC compatible multimédia (sous Windows 3.1 ou Windows 95), avec un processeur 486 et une carte son compatible Sound Blaster, tous deux équipés d'un lecteur de CD-ROM double vitesse, écran 256 couleurs, 640*480, 8 Mo de mémoire vive (pour le Dictionnaire Hachette Multimédia : espace disque de 5 Mo minimum).

- *CD-i : lecteur de CD-i et téléviseur.*
- *Le photo-CD Portfolio©* est lisible sur tout ordinateur compatible multimédia (Mac ou PC sous Windows), équipé d'un lecteur de CD-ROM, ainsi que sur un lecteur de photo-CD©, ou sur un lecteur de CD-i.

Offre valable jusqu'au 30/06/96 en France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Toute personne peut, sur simple demande, s'opposer à ce que Hachette Livre mette à la disposition de sociétés extérieures ses nom et adresse.

SVM M 01/96 Service lecteurs n° 7

Voyagez au cœur de la découverte

Ces logiciels qui font

Coller, sonoriser, incruster, transformer… Pour monter ses films vidéo, il suffit aujourd'hui d'un peu de savoir-faire et d'un logiciel. Et le choix est vaste : il en existe pour tous les besoins, à tous les prix – de 1 500 francs à 10 000 francs –, aussi bien sur Mac que sur PC. De quoi faire son cinéma à domicile, comme à Hollywood… A condition de renoncer au grand écran et de se contenter d'une petite fenêtre sur son moniteur.

du cinéma

Alors que les logiciels de montage grand public sont majoritaires dans l'environnement Windows, les *sharewares* dédiés à cette fonction ne fleurissent, pour l'instant, que dans le monde Apple. Quick Editor, celui que vous trouverez derrière le tournevis, dans l'Atelier, n'est donc destiné qu'aux Mac et Power Mac. L'interface de Quick Editor, petite merveille, en met plein la vue, tout comme ses prestations sur la bande son. Mais le mieux, ce sont ses effets spéciaux et de transition entre deux séquences QuickTime. La bête vaut 20 dollars... dont vous devrez vous acquitter pour pouvoir exploiter toutes ses fonctions.

SUR NOTRE CD-ROM

VOUS CONNAISSEZ probablement le principe : d'abord, il faut transformer les images enregistrées sur la bande vidéo d'un magnétoscope ou sur celle d'un caméscope en informations numériques, les seules qui soient compréhensibles par le micro-ordinateur. Autrement dit numériser – et quelquefois compresser les données, afin de gagner de la place sur le disque dur. Cette numérisation est effectuée par une carte d'extension, la carte d'acquisition vidéo, rarement fournie en standard avec l'ordinateur. Ce n'est qu'ensuite que l'on utilise le logiciel de montage vidéo pour manipuler les images et les sons.

Et là, tout commence vraiment : musique de fond, commentaires, images fixes, animations, titres, effets spéciaux... Tout peut se coller, s'insérer, se couper ou s'effacer à volonté. En réalité, la construction d'un film n'est jamais figée. Longueur des séquences, emplacement de chacune d'elles dans le montage, ajout de rushes ou suppression de certains autres : On se croirait dans un traitement de texte. Avec, cependant, des données d'une tout autre nature !

Alors c'est simple, le montage vidéo sur micro-ordinateur ? Oui, dans la mesure où la philosophie, l'interface et les fonctions de base des logiciels qui le permettent sont extrêmement intuitives. Tous affichent en effet un certain nombre de pistes (des bandes horizontales), où vont être déposés et ordonnés – grâce à une échelle temporelle – des vidéos, des sons, des images fixes, etc. Pour commencer, tous ces logiciels offrent la possibilité de ne travailler que sur une seule piste, afin de monter bout à bout des séquences et réaliser ce que l'on appelle du « montage cut ». Mais les fonctions fournies sur ce type d'outils autorisent un travail plus élaboré. Elles permettent en effet de réaliser des films spectaculaires avec des incrustations d'une séquence dans une autre, des effets de transition... à condition, bien évidemment, de ne pas faire l'impasse sur la lecture du mode d'emploi !

Quoi que vous réalisiez, vous devrez, au final, compiler le montage – en recourant en option à des algorithmes de compression, afin de réduire la taille du fichier – pour générer le film proprement dit. Il s'agira alors d'un fichier au format QuickTime sur Macintosh, et QuickTime ou AVI dans l'environnement PC. En fonction du logiciel de montage utilisé, mais également de la configuration matérielle, ce film finira sur le disque dur, diffusé en petite taille sur le moniteur, ou pourra être transféré sur une bande vidéo par l'intermédiaire d'un magnétoscope raccordé au micro-ordinateur.

Station de montage

Car, outre le logiciel en question, et même pour une « station de montage » de base, il faut un équipement conséquent : les éditeurs parlent de 486DX/33 ou de Macintosh équipés d'un processeur 68040 – au moins. Dans l'absolu, c'est vrai, les logiciels qui nous intéressent fonctionneront bien sur ces machines. Mais à la vitesse de la tortue et pour des

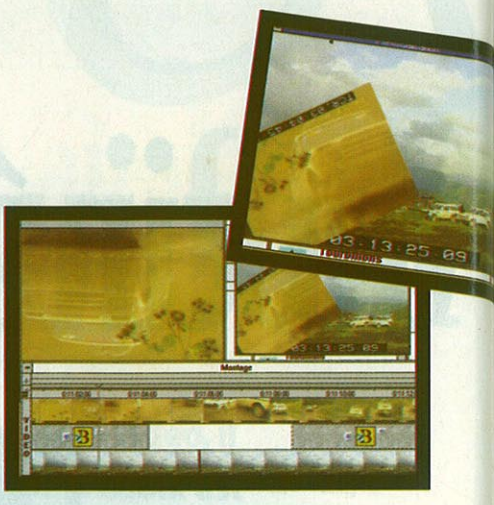
résultats décevants (films minuscules, images saccadées, etc.). Pour faire joujou avec de la vidéo, il faut du costaud : un Power Mac ou un Pentium, au moins 16 Mo de mémoire vive (plus il y en aura, plus le traitement sera rapide) et un disque dur de 800 Mo. Un magnétoscope ou un caméscope Pal/Secam sera également nécessaire pour fournir la matière première… grâce aux bons soins d'un logiciel et d'une carte d'acquisition vidéo. Et c'est certainement ce dernier élément, la carte d'acquisition vidéo, qui est le plus important. C'est en effet de lui que dépend la qualité finale des films que vous produirez, tant en ce qui concerne leur définition (leur taille en pixels) et leur vitesse de défilement que le nombre de couleurs.

Toutefois, ne vous leurrez pas : sans entrer dans les détails (ce que nous ferons ultérieurement dans le cadre d'un comparatif matériel), sachez que si les prix des cartes d'acquisition vidéo sont compris entre moins de 2 500 francs et plusieurs dizaines de milliers de francs, aucune carte à moins de 15 000 francs – qu'elle soit destinée au monde Macintosh ou au monde PC – ne vous permettra de produire des images d'une qualité comparable à celle de vos cassettes VHS. Avec les modèles d'entrée de gamme, vous pourrez tout juste faire joujou avec les effets spéciaux et créer des films au format timbre-poste (320 x 240 pixels, au mieux). Alors ramenez Hollywood à l'échelle de votre micro-ordinateur, et le grand écran à celle de votre moniteur. Et vous verrez que le montage vidéo « à la maison » permet quand même de réaliser des choses tout simplement extraordinaires et souvent très spectaculaires.

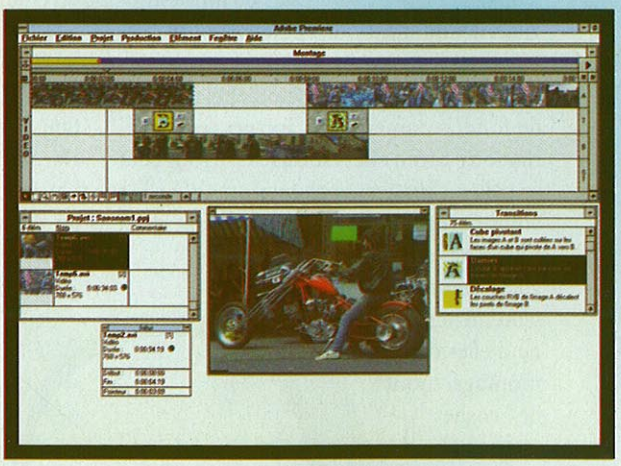
Pour **Macintosh et Windows**

Adobe Premiere 4.0

La référence



Conçu au départ pour l'univers Macintosh avec l'aide des professionnels de la vidéo, Premiere est aujourd'hui le logiciel de montage le plus complet, aussi bien sur Mac que sur PC. Il permet de piloter quatre-vingt-dix-neuf pistes pour la vidéo et autant pour le son ; ses bibliothèques de volets de transition et d'effets spéciaux en font un véritable studio de postproduction. Mieux, il dispose de tout le nécessaire pour piloter, en sortie, l'enregistrement sur des magnétoscopes professionnels des films montés sur micro-ordinateur. Très complet, Premiere croule sous les fenêtres : un moniteur de grande taille est donc indispensable pour afficher simultanément la table de montage, le projet (bibliothèque où sont stockés tous les rushes, photos, animations et sons à monter), la bibliothèque de volets de transition, la prévisualisation, la palette de pilotage, la visionneuse des raccords et les informations relatives à la séquence vidéo active.



Grâce à son module d'acquisition Première 4.0 travaille également en étroite relation avec la carte d'extension, dont le rôle est de numériser les images provenant d'un caméscope ou d'un magnétoscope. Selon la carte d'extension que l'on utilise, on peut régler dans Premiere la taille des images capturées, leur cadence, le nombre de couleurs, voire modifier la luminosité et le contraste. Résultat, ce sont des rushes « améliorés » qui peuvent être immédiatement placés sur les pistes de la table de montage. Outre les séquences vidéo, rien n'empêche d'importer des animations de type FLC, FLI ou Pics, voire des images fixes (Tiff, Pict, Targa, BMP…), et d'en paramétrer alors la durée d'affichage. Quant au son, il peut, pour sa part, être dissocié de la séquence vidéo à laquelle il appartient.

Reste les transitions (fondu enchaîné ou effet de store vénitien, etc.) à choisir dans une abondante bibliothèque, et à placer sur

Monter sans numériser

A côté de la solution tout numérique (de qualité, mais onéreuse), il existe une autre voie, proche du montage traditionnel, pour faire de la la vidéo assistée par ordinateur (VAO). Il suffit d'un petit PC (386) et du logiciel VidéoDirector (2 000 francs TTC environ). Ce dernier permet de piloter, en lecture, n'importe quel caméscope 8 mm équipé d'une prise Lanc, et, en enregistrement, un magnétoscope à télécommande infrarouge pour faire ce qu'on appelle du montage « en ligne ». Ici, pas de numérisation d'images : le rôle de l'ordinateur est essentiellement celui d'un compteur, plaçant des repères temporels pour baliser les séquences du caméscope à enregistrer sur le magnétoscope.

la piste réservée pour cela entre deux rushes positionnés respectivement sur les pistes A et B. Chaque séquence ou image placée sur une piste peut être retraitée au moyen d'un effet spécial, baptisé filtre (modification de la couleur, déformation de l'image, pixelisation, effet de mosaïque...). Ces filtres, pour la plupart fournis avec Premiere, et de même nature que ceux de Photoshop, doivent être utilisés avec précaution. D'une part parce qu'ils traitent une à une toutes les images d'une séquence, ce qui nécessite des calculs de plusieurs heures. D'autre part parce qu'ils produisent souvent des images pour le moins surréalistes. Même précautions avec la piste réservée aux incrustations, transparences et trajectoires. Aucune contre-indications, en revanche, pour le titrage : Premiere est en effet en mesure d'incruster du texte sur les images vidéo, afin de créer un générique, des sous-titres, etc.

Reste, après les opérations de montage, à compiler le film pour associer les images aux transitions, effets et titrages. Et si le résultat final ne vous convient pas, il n'y a qu'à réaménager le plan de montage et le projet, pour générer en quelques minutes une nouvelle version.

Editeur et distributeur : Adobe.
Prix : env. 5 000 F TTC.
Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●●●●

Pour **Windows**

Digital Video Producer

L'assistant monteur pour le multimédia

Voilà un logiciel qui n'a pas la prétention de rivaliser avec Premiere : les séquences vidéo qu'il produit sont plus destinées à être intégrées dans des applications multimédias qu'à être réenregistrées sur un magnétoscope. D'ailleurs, son prix (1 300 F TTC) témoigne de son champ d'application plus restreint. Il est vrai qu'au départ Asymetrix, son éditeur, avait juste besoin d'un module de montage vidéo pour Toolbook, son logiciel de création d'applications multimédias. C'est la raison pour laquelle il a racheté ce programme à la société indépendante qui le développait, avant de l'inclure à son produit phare et de le proposer également de façon séparée sous le nom de Digital Video Producer.

On y retrouve une interface graphique calquée sur celle de Premiere, avec des pistes de montage horizontales, dont une pour les incrustations, une pour les effets de transition – moins nombreux que dans Premiere, mais dont certains sont originaux, notamment l'émiettement d'une image dans une autre– et deux pistes stéréo pour le son. Sans parler de l'inévitable panneau de commande façon magnétoscope. Comme Premiere, Digital Video Producer dispose également d'un module d'acquisition. Une fois numérisés, les rushes peuvent être facilement retrouvés dans la bibliothèque où ils ont pris place, puisque s'affichent, sous forme de vignettes, la première et la dernière images de chaque séquence. Lui aussi permet le titrage, les effets de transparence et l'incrustation d'une vidéo dans une autre, en mouvement si on le désire.

Mais Digital Video Producer souffre de trois défauts. D'abord, sa lenteur de fonctionnement avec les codecs – les algorithmes de compression (voir Fiche pratique) – qui permettent de réenregistrer le film sur une bande vidéo. Au point qu'on se dit que le logiciel n'est finalement pas fait pour cela. D'autre part, si Digital Video Producer sait importer la plupart des fichiers graphiques présents dans le monde Windows, il ne reconnaît pas les films au format QuickTime. Enfin, si son prix est peu élevé, le logiciel et ses manuels n'existent qu'en version anglaise.

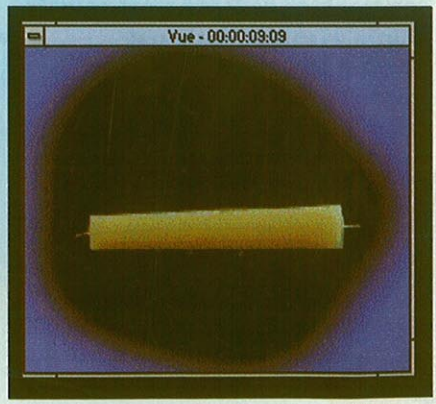
Editeur et distributeur : Asymetrix.
Prix : env. 1 300 F TTC.
Fonctionnalités ●●●○○
Intérêt ●●●○○

Pour **Windows**

Media Studio Pro 2.0

L'intégré de la vidéo

Même si sa vocation n'est pas, là encore, de produire des cassettes vidéo, mais seulement des petits clips destinés à être regardés sur les écrans de nos micro-ordinateurs, Media Studio se présente comme une véritable usine à vidéos. Outre un logiciel de montage (Vidéo Editor), il comprend un logiciel de



capture d'images fixes et d'acquisition de séquences vidéo, un autre pour la retouche photo, un gestionnaire de fichiers multimédias (vidéos, animations, photos, etc.), un utilitaire pour convertir les fichiers et un logiciel de *morphing*...

Malgré cette profusion d'outils, Vidéo Editor (le module dédié au montage) n'a presque rien à envier à Adobe Premiere 4.0, si ce n'est les options de sortie vers un magnétoscope. Outre une interface très ressemblante, il propose lui aussi quatre-vingt-dix-neuf pistes de montage vidéo, et autant pour le son. Beaucoup plus que vous n'en utiliserez jamais ! L'assemblage « basique » des séquences se passe de commentaire : tous les rushes placés à la souris sur les pistes peuvent être déplacés, coupés ou supprimés. Dommage toutefois qu'il soit impossible de verrouiller une piste : cela éviterait certains décalages intempestifs, notamment lorsque l'on tente de repositionner un effet de transition mal placé entre les deux pistes vidéo.

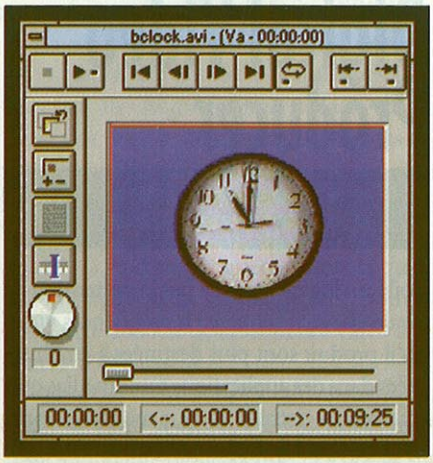
Côté effets, le logiciel d'U-Lead n'est pas en reste : une centaine de volets de transition sont disponibles, tel celui qui semble « brûler » une image pour en faire apparaître une autre. Même richesse dans les filtres, qui proposent tout le nécessaire afin de corriger ou de transformer les images. Cela peut se faire de façon progressive, au fil d'une séquence, voire uniquement sur une zone de l'image (elle est alors obligatoirement carrée). Plus spectaculaire encore, certaines superpositions d'images, comme le placage d'une vidéo ou d'un titre sur une sphère, un cylindre ou n'importe quel chemin virtuel en trois dimensions. De plus, la direction et la vitesse de ces « trajectoires » est réglable. Quant à l'incrustation avec effet de transparence elle est aussi prévue, mais dans le seul mode *chroma-key*, celui qui permet à l'animateur télé filmé sur un fond bleu de terminer sur une carte de France pour présenter la météo.

Avec le logiciel de retouche d'images, les convertisseur et gestionnaire de fichiers multimédias et l'utilitaire dédié au *morphing*, Media Studio Pro est une panoplie idéale pour tous ceux qui veulent s'initier à la cuisine des images vidéo.

Editeur : U-Lead.
Prix : env. 3 000 F TTC.
Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

La solution du « bundle »

De plus en plus de cartes d'acquisition vidéo sont livrées avec un logiciel de montage. Le plus courant, c'est Adobe Premiere. Fast, Miro et Orchid l'ont choisi pour accompagner, dans une version allégée (LE), leurs cartes respectives. Même si cette mouture ne dispose pas de toutes les fonctions du logiciel, elle permet néanmoins de s'initier au montage de façon assez poussée. Autre avantage, ceux qui veulent aller plus loin peuvent acquérir auprès d'Adobe la version complète pour le prix d'une mise à jour (1 250 francs). Une bonne affaire quand on sait que le prix seul de Premiere 4.0 est d'environ 5 000 francs, ce qui correspond souvent au prix du *bundle* carte vidéo plus Adobe Premiere LE.



Pour Windows

Vidéo Clip

L'initiateur

Vidéo Clip est le seul logiciel français actuellement disponible dans cette catégorie. Il est édité par la société Vitec, fabricant de cartes d'acquisition, de compression et de décompression. Malheureusement, en dépit d'un maniement simple grâce à une interface agréable, Vidéo Clip ne propose que peu de fonctions. Il se présente plus comme un logiciel d'initiation à l'assemblage de séquences mises bout à bout que comme une véritable application de montage vidéo. D'ailleurs, depuis sa sortie (en 1994), il n'a jamais évolué.

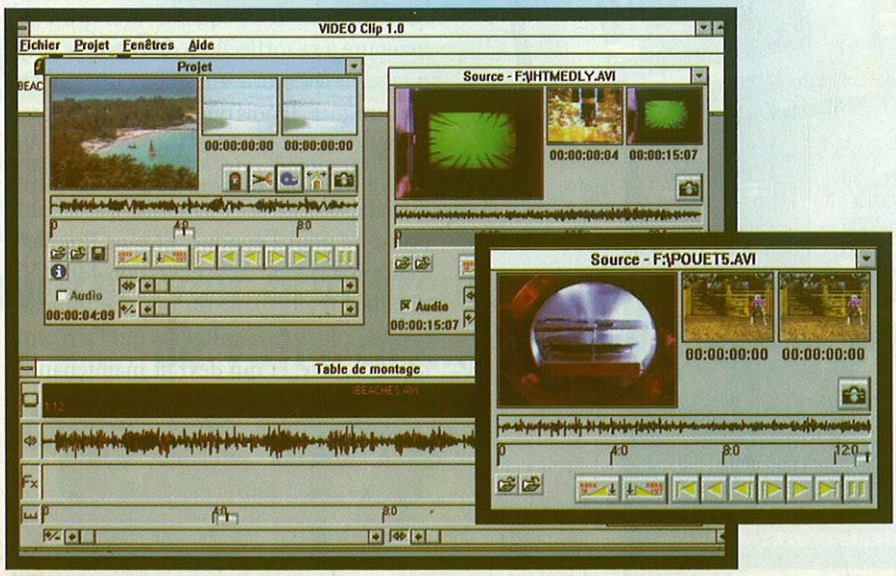
Pour commencer, il lui manque un module d'acquisition. Il faut donc numériser ses rushes avec le logiciel théoriquement fourni avec sa carte d'acquisition vidéo, avant de basculer dans Vidéo Clip pour monter. A son lancement, ce dernier affiche deux fenêtres. C'est sur la première, la table de montage, que les séquences prennent place : sur une seule piste, et avec seulement des opérations de type couper, copier, coller et insertion d'espaces noirs. La seconde fenêtre, dite de « projet », se comporte comme un magnétoscope et permet de contrôler le montage en cours.

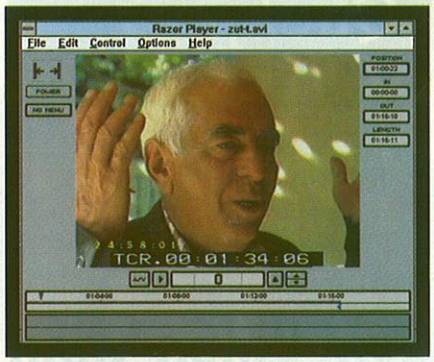
Un autre défaut notable est l'absence de son au moment de la prévisualisation du montage. Son qui, d'ailleurs – contrairement à ce qui se fait dans les autres logiciels –, ne bénéficie ici d'aucun traitement particulier : ni réglage d'intensité ni possibilité de fondu.

Quant aux effets, générés sur une piste spécifique et auxquels on accède en cliquant sur le bouton droit de la souris, ils se limitent à quelques fondus au noir, au blanc ou au passage en négatif. De quoi satisfaire – tout juste – les puristes, réfractaires aux effets tape-à-l'œil, et adeptes des images brutes et du cinéma dépouillé.

Bien sûr, Vidéo Clip demeure le logiciel le moins cher du marché. Malheureusement, Digital Video Producer d'Asymetrix l'écrase haut la main pour quelques francs de plus. Dommage que Vitec ne l'ait jamais fait évoluer. Comme l'autre version de Vidéo Clip, par exemple, plus sophistiquée et destinée seulement au montage des films compressés à la norme Mpeg (tels que ceux proposés sur CD vidéo)... et qui coûte, elle, quelque 6 000 francs TTC.

Editeur : Vitec.
Distributeur : HTS (Aix-en-Provence).
Prix : env. 1 150 F TTC.
Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●○○○





Pour Windows

Razor Pro

Le très haut de gamme

Riche et puissant, Razor Pro est sans conteste le logiciel de montage vidéo le plus pointu que l'on peut trouver aujourd'hui dans le monde PC, seul véritable rival de Premiere, aussi bien par son ergonomie que par ses fonctions complexes de traitement de l'image. Pour lui, le Pentium est de rigueur, accompagné de, au moins, 32 Mo de mémoire vive pour être à l'aise.

Peu fourni en effets spéciaux, Razor en reconnaît toutefois un certain nombre provenant d'autres logiciels, par exemple ceux créés avec les Kai's Power Tools (édités par HSC) ou les Gallery Effects (d'Adobe). Ra-

zor peut aussi « basculer » directement sur le logiciel de *morphing* Elastic Reality. Ce dernier permet alors de transformer une image animée en une autre, et de générer des effets spéciaux comparables à ceux de la télévision ou du cinéma.

Conçu pour tirer pleinement parti de certaines cartes d'acquisition professionnelles, et également proposé dans une version pour Windows NT, Razor s'adresse surtout aux spécialistes du multimédia et de la vidéo. D'où son prix quelque peu prohibitif !

Editeur : In:Syn.
Importateur : C.I.S. (Pessac).
Prix : env. 9 650 F TTC.
Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

Quelques autres...

Pour **Macintosh et Windows**

Avid Vidéo Shop

Avid est une société bien connue des vrais professionnels du montage vidéo. Elle équipe en effet la plupart des régies numériques d'incroyables stations de montage composées de Power Macintosh dont la mémoire vive est gonflée au maximum, avec des disques durs de plusieurs dizaines de giga-octets et des logiciels autrement plus puissants et complexes que ceux dont nous parlons ici.

Devant le succès de Premiere d'Adobe, Avid décida de se tourner vers le grand public en proposant un petit logiciel de montage intitulé Vidéo Shop. Mais les premières versions, qui ne furent vendues qu'aux Etats-Unis et seulement distribuées en France en *bundle* avec les Performa 5200 d'Apple (ceux équipés en standard de l'option TV), manquaient franchement de clarté. Est-ce parce que la société ne connaissait jusqu'alors que le domaine professionnel ? Le fait est que sous prétexte que la version 2.0 s'adressait à des néophytes, la plupart de ses fonctions n'étaient accessibles que grâce à des icônes pas toujours très « causantes ». Depuis, l'éditeur a développé une nouvelle version, plus complète et disponible, à la fois pour Macintosh et pour Windows. Cette version 3.0 de Vidéo Shop, la première qui sera commercialisée en France – et que nous n'avons pas encore vue – ne prétend pas rivaliser avec Premiere 4.0 : elle n'entend produire que des films pour le multimédia, autrement dit des images qui finiront sur le moniteur du micro-ordinateur, et pas sur une bande vidéo. Souhaitons que cette nouvelle mouture soit plus simple à utiliser que par le passé, car ce logiciel est l'un des moins chers dans sa catégorie.

Editeur : Avid.
Distributeur : P Ingénierie.
Prix : env. 1 200 F TTC.

Pour **Macintosh**

VideoFusion

Reste ce petit « monteur-truqueur », qui ignorait tout de l'acquisition et qui avait inauguré à sa sortie, il y a deux ans, le *tweening* sur Macintosh, autrement dit les effets dynamiques. Tandis que Premiere proposait d'appliquer un filtre sur une séquence, VideoFusion offrait, lui, le dosage graduel de l'effet au fil des images. Une véritable prouesse pour l'époque. Et puis Premiere s'est mis à le faire dans sa version 4.0, et VideoFusion a disparu du marché français. C'est le constructeur Radius qui l'a récemment racheté, et qui devrait maintenant le faire évoluer. A suivre.

Editeur : Video Fusion.
Distributeur : Radius.
Prix : env. 2 400 F TTC.

/ Laurent Clause et Sylvain Pallix

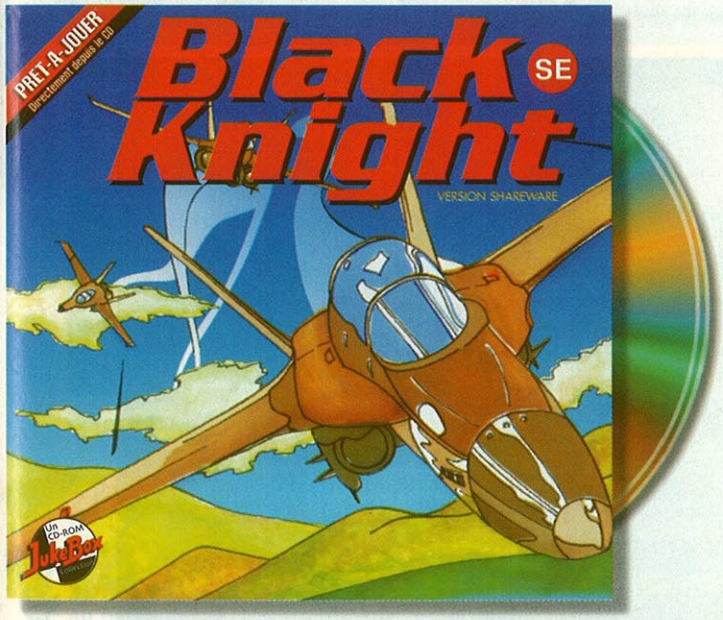
CD-ROM GRATUITS !

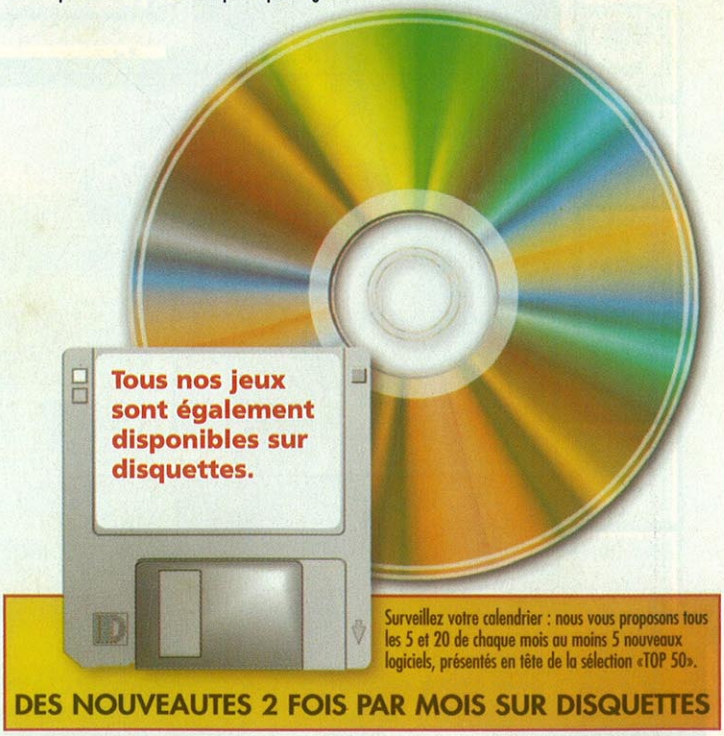
CD Jukebox volumes 1,2,3 & 4

Une sélection des meilleurs utilitaires, éducatifs et jeux sharewares pour MS-Dos et Windows réunis en 4 compilations par date.

CD Radix : Le dernier jeu d'Epic MegaGames

Les terriens se trouvent confrontés à une menace extra-terrestre surgie du néant.Un seul espoir : un vaisseau spatial de la classe Radix. Les niveaux sont imposants et le rythme de l'action est frénétique. Encore une réussite pour Epic MegaGames !





CD Black Knight : Le 1er simulateur de vol shareware

Imaginez-vous aux commandes d'un F-A/18 flambant neuf, ce magnifique avion de combat vient de prendre son envol et toutes ses armes sont prêtes à effectuer leur oeuvre de destruction. La liste des options est impressionnante et vous pourrez intervenir sur la quasi totalité des éléments du jeu.

Pour recevoir gratuitement* chez vous, par la poste, le CD-Rom de votre choix, composez sur votre Minitel le

3617 JUKEBOX

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir, chez vous, par la poste, le CD-Rom ou les disquettes de votre choix pour Windows et MS-DOS. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. * Coût de la communication 5,57 F.ttc la minute, rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Le Shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061

Service lecteurs n° 11

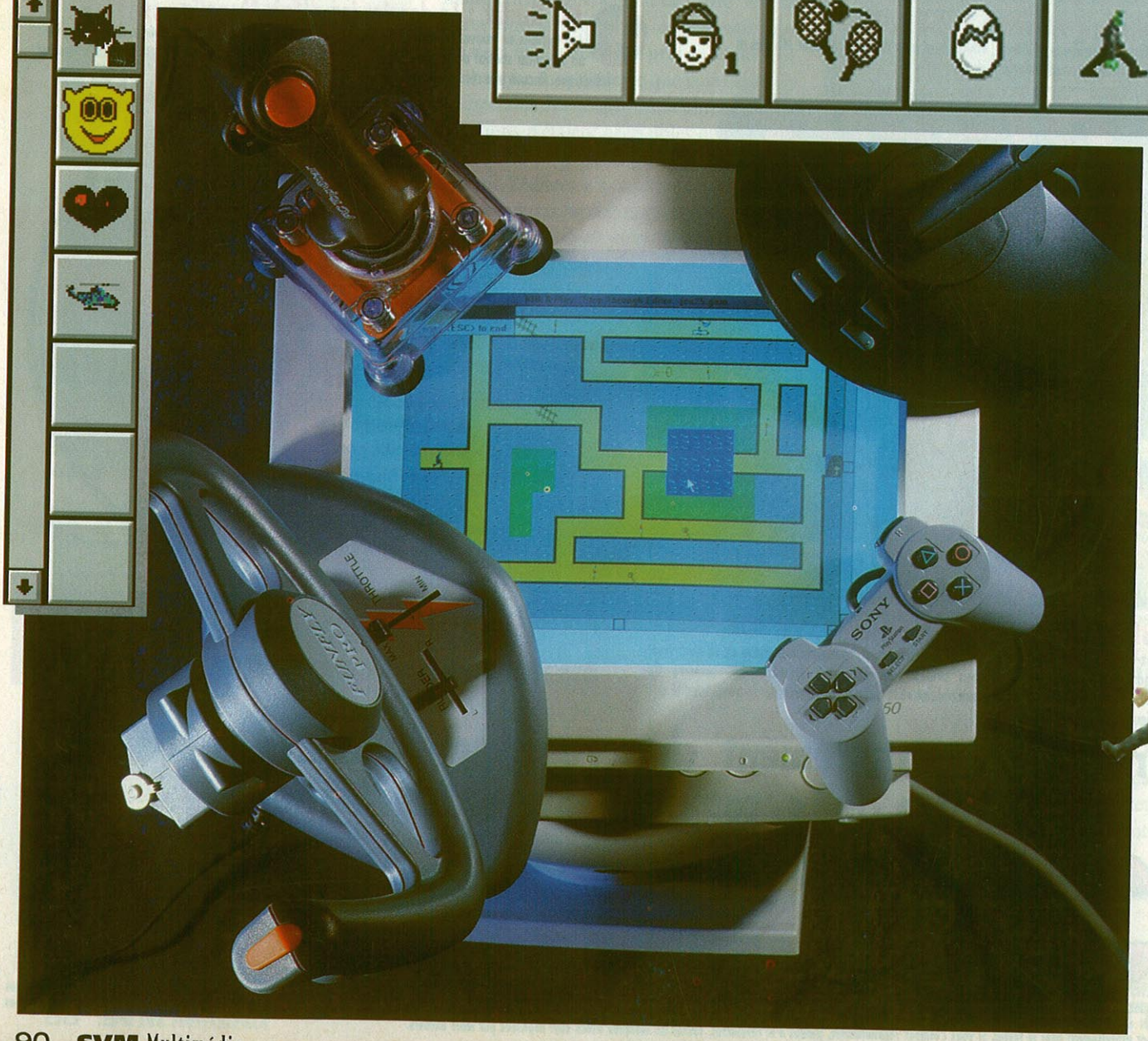
Action

A faire soi-même

Un jeu d

PC

avancé



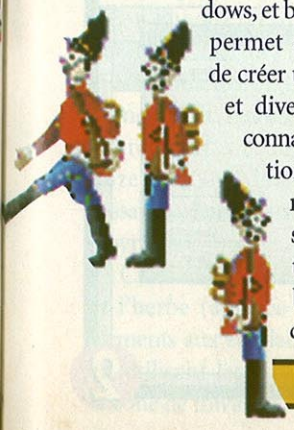
arcade avec Klik and Play

Des jeux pour micro-ordinateurs, il en existe beaucoup. Malheureusement, la plupart cessent de vous passionner, vous et votre progéniture, au bout de quarante-huit heures de pratique acharnée. La solution ? Créer des jeux soi-même, à volonté, pour ne jamais se lasser. Un travail – sans programmation – à la portée du logiciel Klik and Play.

Retrouvez, dans la caisse à outils de l'Atelier, le jeu que nous avons réalisé. Avant de le découvrir, vous devez installer la version de démonstration de Klik and Play que vous trouverez derrière la clef à molette. Avec lui vous pourrez vous initier à la création de jeux (tels que celui décrit dans cet article). Néanmoins, vous n'aurez pas accès à certaines fonctions évoluées de Klik and Play (l'éditeur d'événements et l'éditeur de scénarios, par exemple), et il ne vous sera pas possible de sauvegarder les jeux que vous aurez créés. La version de démo est en anglais ; nous en avons repris ici la terminologie, mais le logiciel lui-même est désormais disponible en version française.

CRÉER UN JEU SOI-MÊME, l'idée est plaisante. Mais vous n'êtes pas programmeur – nous non plus d'ailleurs ! –, et vous pensez, à juste titre, qu'il est plus important d'être créatif que d'avoir des connaissances en C++ ou en Pascal. Alors ?

Impossible n'est pas français. Ce n'est pas le proverbe qui le dit, mais François Lionet et Yves Lamoureux, plus connus de l'autre côté du Channel que chez nous (voir encadré). Ces deux *french guys* ont en effet mis au point un logiciel extraordinaire du nom de Klik and Play. Fonctionnant sous Windows, et bientôt sur Mac, celui-ci permet en quelques minutes de créer un véritable jeu, rapide et divertissant, sans aucune connaissance en programmation. Mais attention ! pas n'importe quels jeux, seulement des jeux d'action : plate-forme, combat, arcade, etc. Ne comptez donc pas y décrire des algorithmes complexes pour, par exemple, concevoir un jeu d'échecs. Cela étant précisé, allez découvrir Klik and Play et les quelques démos qui l'accompagnent sur notre CD-Rom. Après, vous n'aurez plus qu'une idée en tête : créer votre jeu à vous.



CONFIGURATION MATÉRIELLE
PC 386 avec 4 Mo de mémoire, carte VGA et carte son compatible Sound Blaster.

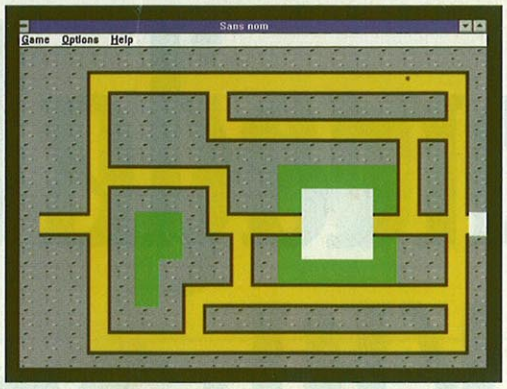
▶ Le logiciel

A propos de Klik and Play

Klik and Play est l'œuvre de deux jeunes Français, François Lionet et Yves Lamoureux. Le premier a fait ses armes sur Atari et Amiga, et a collaboré à la mise au point du Stos Basic et de l'Amos – deux langages dédiés (déjà) à la création de jeux sur ces machines grand public. Le second, lui, a développé en partie des jeux aussi célèbres que Karateka, KGB, Conspiracy, Prince of Persia ou Captain Blood. Autant dire qu'en se lançant dans le développement de Klik and Play, nos deux compères savaient de quoi ils parlaient.

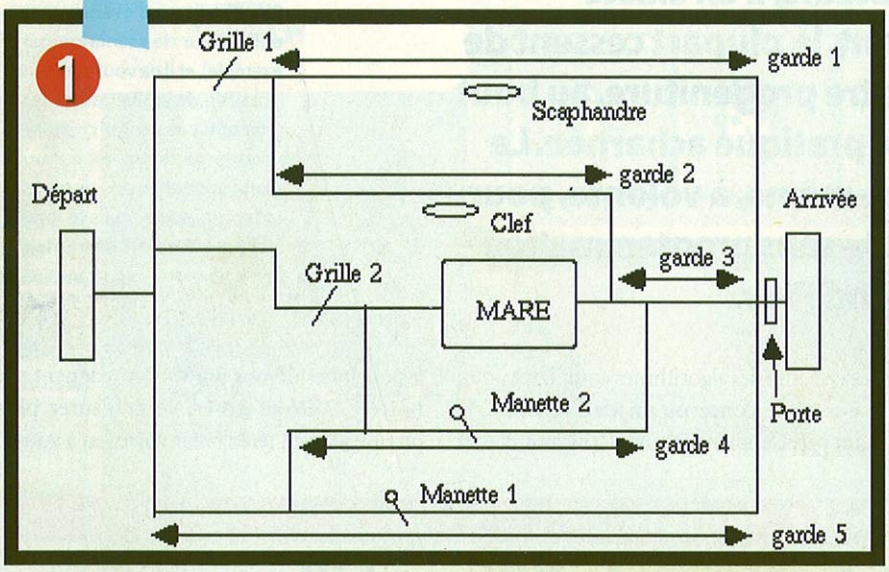
Dans le commerce, Klik and Play existe en deux versions : sur CD-Rom ou sur disquette. Seule différence, les bibliothèques (de décors, de personnages, d'images, de sons ...) sont plus riches sur CD-Rom. Au final, les jeux créés avec Klik and Play peuvent être distribués sous la forme de fichiers directement exécutables sous Windows, sans logiciel. Pour une commercialisation, on devra se procurer une licence auprès d'Europress. Sachez enfin qu'une version Macintosh de Klik and Play devrait paraître dans quelques semaines. Les auteurs terminent également un autre logiciel, Klik and Create, qui permettra de créer des applications multimédias. Sortie prévue en version française au mois de mars prochain.

Klik and Play est distribué par Ubi Soft. Version disquette : env. 400 F TTC. Version CD-Rom : env. 450 F TTC.



1 Planter le décor

Concevoir un jeu, c'est d'abord l'imaginer. Quel est le but, quelle est la marche à suivre pour y parvenir… Autant de questions auxquelles la réalisation du décor répond en partie.



1 Avoir une idée

On vous l'a dit : nul besoin de vous plonger dans des livres de programmation pour créer des jeux avec Klik and Play. La seule chose vraiment nécessaire, c'est une idée précise de ce que vous désirez obtenir au final à l'écran. Pas question de démarrer sans elle. Toutefois, commencez quand même par un exercice simple : la conception d'une sorte de labyrinthe jalonné de pièges à éviter, par exemple.

Dans l'exemple que nous avons choisi, le héros du jeu devra découvrir tout seul la nécessité d'actionner deux manettes (1 et 2) afin de commander l'ouverture de deux grilles qui lui barrent le passage. Il devra également se procurer un scaphandre pour traverser une mare et une clef pour ouvrir une porte. Tout cela en évitant des gardes indestructibles.

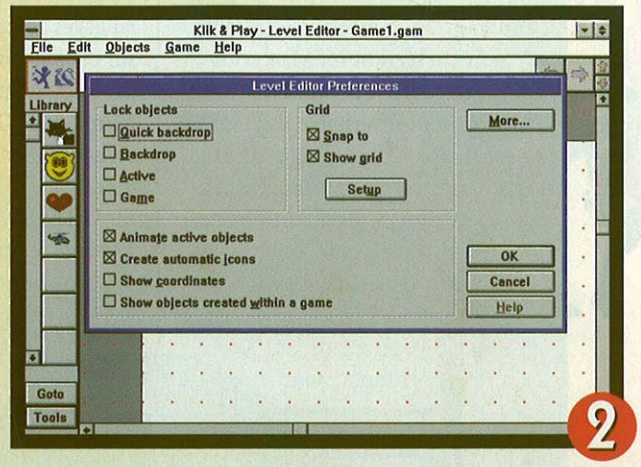
2 Définir l'espace de travail

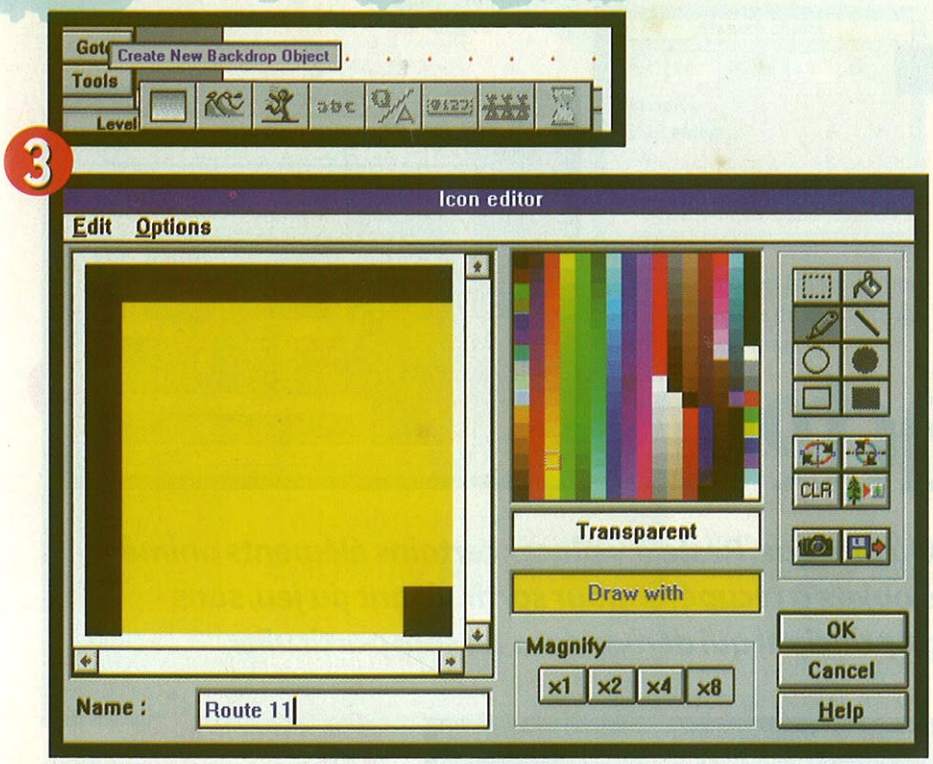
Afin de faciliter la mise en place des éléments du décor, nous allons utiliser une grille de travail magnétique. Pour cela ouvrez l'option Preferences du menu Edit. Conservez les dimensions de 32 x 32 proposées par défaut, et cochez les deux cases Snap to et Show grid avant de validez. Sur notre écran, le terrain de jeu – par défaut de 640 x 480 pixels – se matérialise par un rectangle blanc. Le pourtour peut servir de « réserve » pour déposer des éléments de décor ou des personnages avant de les mettre en place.

3 Planter le décor

Pour le fond d'écran, nous avons besoin de créer une route au milieu d'un décor d'herbe et de cailloux. La route sera jaune avec des bordures noires ; l'herbe, vert foncé avec des traits vert clair ; le reste, gris avec quelques taches. Sur l'écran principal (Level editor), cliquez sur le bouton Tools (en bas de l'écran) et sur la deuxième icône affichée (Create New Backdrop Object). Dans la fenêtre qui s'est ouverte, cliquez sur Magnify x 8 pour disposer d'un écran complet.

Attaquons-nous au premier tronçon de route (un virage). On le dessine avec le crayon ou le pot de peinture, et on le nomme pour l'enregistrer – en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris, et en choisissant Edit Name and Icon. Par exemple, tapez Route 1 dans la case Name. Maintenant, les autres morceaux de route créés à partir de celui-ci seront automatiquement nommés Route 2, Route 3… Pour aller plus vite, vous pouvez créer des tronçons à

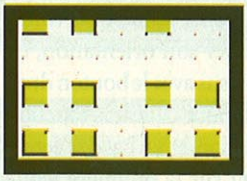




L'éditeur d'images

L'éditeur d'images de Klik and Play travaille au pixel près, quelle que soit la dimension choisie pour le dessin. L'éditeur ouvre une fenêtre sur une portion d'image, avec des options d'agrandissement (jusqu'à 8 fois) et de défilement. On peut créer des décors entiers, et une option très intéressante autorise la récupération de tout ou partie des images aux formats les plus courants (Gif, PCX, etc...).

Petite astuce : il suffit de choisir le fond dans la barre du haut et de le déposer en cliquant avec le bouton droit (et non le gauche) : ceci permet de garder le même décor au bout de la souris – un gain de temps appréciable. En cas d'erreur, il faut sélectionner le bloc (bouton gauche) et employer la commande Delete du menu Edit.



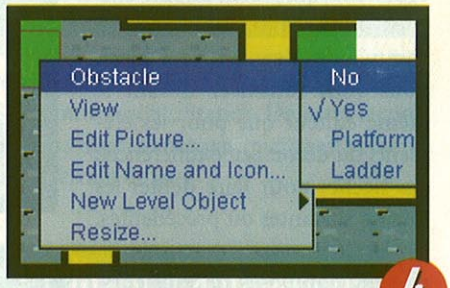
partir des morceaux précédents en utilisant les options de basculement ou de symétrie. Dans ce cas, revenez à l'éditeur en validant, cliquez sur le morceau que vous avez créé avec le bouton droit de la souris. Dans le menu qui apparaît, choisissez New Level Object, puis Backdrop et déposez le morceau ainsi créé n'importe où sur le terrain de jeu. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur ce morceau avec le bouton droit, et à sélectionner la commande Edit Picture pour le modifier et l'enregistrer sous un autre nom. Au total, onze tronçons différents vous seront nécessaires pour construire le chemin de votre labyrinthe.

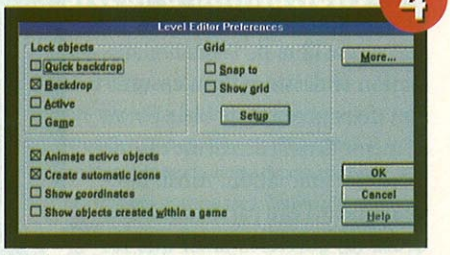
Créez ensuite le fond gris (appelé Fond) et l'herbe (appelée Herbe). Disposez les éléments aux emplacements de votre choix en utilisant les ascenseurs pour déplacer la zone de travail.

4 Donner son rôle au décor

Avant de mettre en place les éléments actifs du décor (ceux qui interviennent dans le scénario), il faut définir le rôle de chacun des éléments passifs, et figer l'ensemble, pour éviter toute modification accidentelle. Parmi les trois éléments qui composent le décor (route, herbe et fond), seuls l'herbe et le fond doivent faire obstacle aux déplacements des personnages. Pour ce faire, cliquez sur un des éléments Herbe avec le bouton droit, puis choisissez l'option Obstacle et Yes : dès lors, tous les éléments Herbe hériteront de la propriété Obstacle.

Le décor est en place ? Alors il est temps de supprimer la grille au moyen de la rubrique Preferences du menu Edit, en décochant les cases Snap to et Show grid, puis, dans Lock objects, en cochant Backdrop.

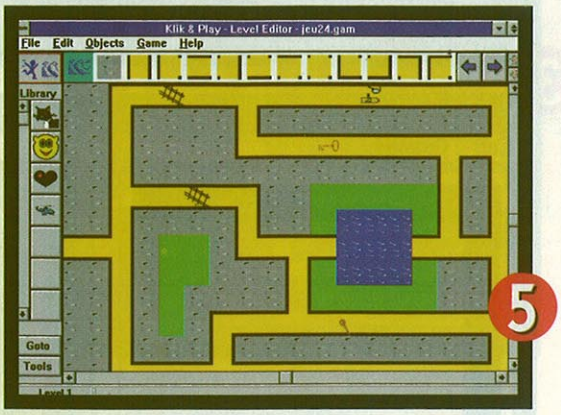




La marche à suivre

Pour créer un jeu en utilisant seulement l'éditeur pas à pas (le seul disponible dans cette version de démo), il faut être très rigoureux dans la construction du jeu : impossible, en effet, de revenir sur les événements liés à la rencontre de l'un des objets ou personnages avec un autre objet ou personnage. En cas d'erreur, la seule solution est de créer un nouvel objet ou un nouveau personnage, et d'effacer l'ancien grâce au menu Edit. L'ordre à respecter est donc très strict : on commence par créer le fond d'écran (décor), sur lequel viendront s'ajouter les éléments (décors ou objets) ayant un rôle dans le scénario. Ensuite, on teste toutes les interactions du personnage central avec le décor et les autres objets. Enfin, on ajoutera les adversaires, en faisant là encore tous les tests indispensables. (Ne pas oublier qu'il est possible de faire partir le personnage principal à l'endroit désiré pour effectuer le test plus rapidement.)

2 Créer les acteurs

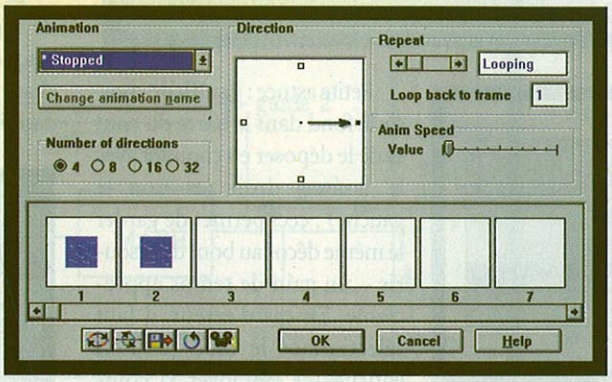


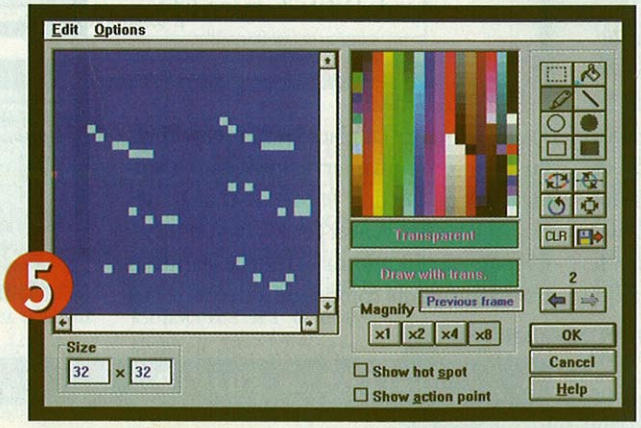
Le décor est planté. Ou presque. Reste à y placer certains éléments animés : l'eau de la rivière, les objets à récupérer pour sortir vivant du jeu, sans oublier le personnage principal qui demandera un soin particulier.

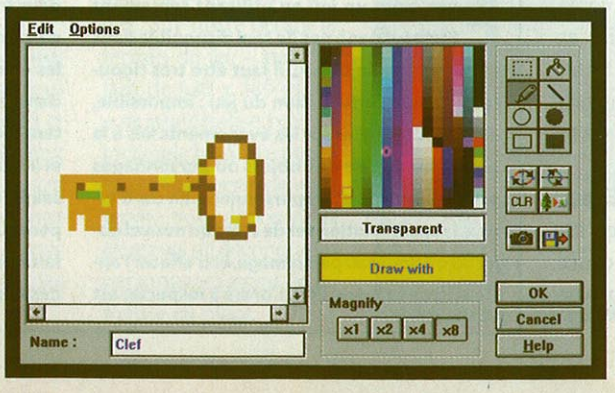
5 Créer les éléments actifs

Maintenant, il faut créer les éléments eau, porte, clef, scaphandre et barrière, qui jouent un rôle actif dans le jeu. Pour cela utilisez la commande New Active Object. Vous vous retrouvez devant le même éditeur que pour les éléments du décor. Seule différence : des flèches pour faire défiler les images suivantes ou précédentes. Car les éléments actifs sont animés et donc composés de plusieurs images. Cliquez donc sur la première case libre de la fenêtre animation et dessinez l'eau en utilisant deux nuances de bleu. Faites de même dans la deuxième case de la fenêtre animation. Ainsi, ultérieurement, l'eau paraîtra animée. Créez les barrières ainsi que les manettes pour les ouvrir sur le même principe. N'oubliez pas de nommer chaque objet créé. Pour aller plus vite, créez la première barrière (barre 1) et dupliquez-la avec New Level Object pour créer la seconde (barre 2). Enfin dessinez la clef et le scaphandre.

Il ne reste plus maintenant qu'à mettre en place tous ces éléments actifs dans le décor. Rassurez-vous : rien n'est figé et il sera toujours possible de déplacer les éléments... notamment si le jeu vous paraît trop facile.





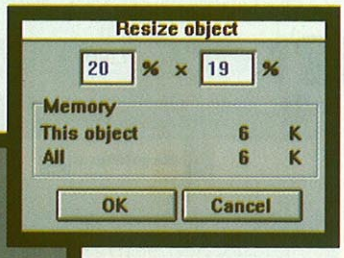


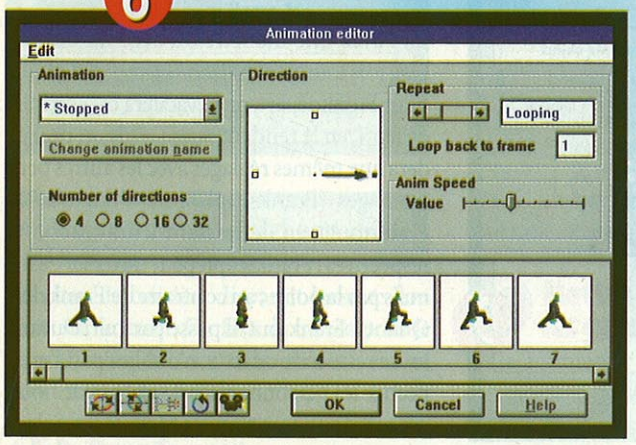
6 Créer le héros

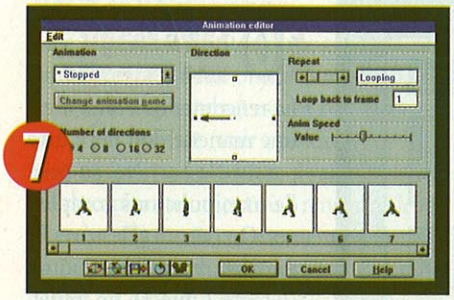
Et le personnage principal dans tout cela ? Pour cette première animation, nous allons le chercher dans les bibliothèques fournies avec le jeu. Il s'agit du monstre de Frankenstein – Frank pour les intimes dans le menu Librairie Characters. Une fois posé sur le plan de travail, hors du décor, il faudra d'abord modifier sa taille (que l'on fixe à l'aide de la souris, après avoir sélectionné la commande Resize) pour qu'il puisse tenir sur la route. Puis modifier son orientation, en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris pour choisir la fonction Edit Animation, et, en bas de l'écran, en cliquant sur la première icône (Reverse horizontally). Du coup, toutes les images de l'animation seront inversées. Vous remarquerez au passage qu'un seul carré apparaît noirci dans la case Direction : cela signifie que le déplacement de notre personnage n'est prévu que dans un sens. N'oubliez donc pas de définir d'autres directions si nécessaire.

7 Animer le héros

Tout comme pour un dessin animé, on crée une animation en dessinant plusieurs poses successives du personnage sur une certaine durée. Comptez une douzaine d'images différentes pour obtenir une bonne animation. Cliquez sur





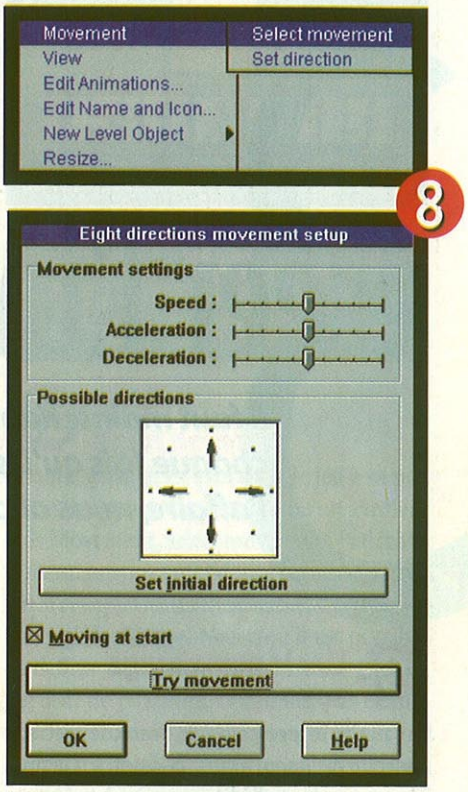


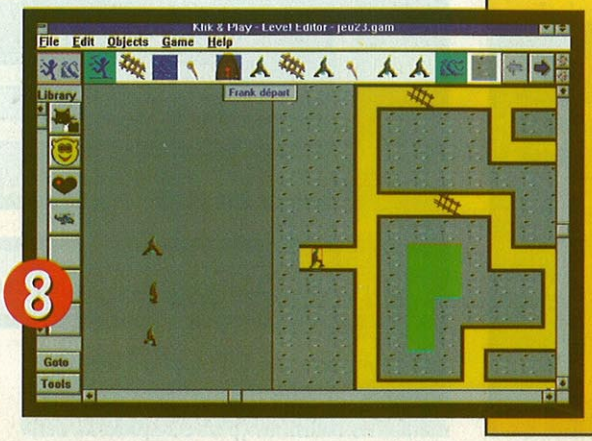
Frank et choisissez Edit Animation pour remettre le personnage dans le bon sens (Reverse horizontally). Puis, en maintenant la touche Majuscule enfoncée, sélectionnez les 12 images de l'animation. Copiez-les (Edit, Copy). Choisissez la direction opposée (Clic sur le petit carré de gauche, dans Direction) et collez la sélection (Edit, Paste). Un nouveau Reverse horizontally et le tour sera joué. Pour fignoler, on pourra même créer des animations du personnage « vues du dessus » pour les phases de montée ou de descente durant le jeu.

8 Mettre le personnage principal en mouvement

Pour définir le mouvement de notre héros, choisissez Movement, puis Select movement et enfin Eight Directions. En décochant les options, ne conservez que les 4 directions nécessaires (haut, bas, droite, gauche). Maintenant, il va falloir décliner notre héros en plusieurs personnages pour répondre aux différentes situations du jeu. Commencez par enregistrer le héros tel qu'il est pour l'instant sous le nom Frankdépart (Edit Name and Icon).

Grâce aux commandes New Level Object et Active, nous allons créer à partir de Frankdépart trois nouveaux personnages : Frankclef (celui qui aura la clef), Frankscaph (celui qui portera le scaphandre) et Franktout (celui qui a la clef et le scaphandre). Les trois nouveaux personnages, créés en dehors du terrain de jeu, seront provisoirement définis comme statiques (Movement, Select movement, Static). De cette façon, ils ne se déplaceront pas intempestivement sur le terrain de jeu.





L'éditeur d'animations

Il procède du même état d'esprit que l'éditeur d'images fixes, auquel il fait d'ailleurs appel. La fenêtre Animation se décompose en une quinzaine de petites sous-fenêtres, dont chacune devra contenir l'une des images composant l'animation. Animation ne veut pas obligatoirement dire mouvement, et il pourra être souhaitable d'animer des éléments de décor, des bonus ou des pièges. Pour créer une image animée, on clique sur chacune des petites fenêtres, ce qui fait passer en mode dessin, chaque image étant créée pixel par pixel : on travaille dans ce cas exactement de la même façon qu'un créateur de dessin animé, image par image. La version complète de Klik and Play permet en outre de récupérer des animations créées par d'autres programmes.

3 Créer l'interaction

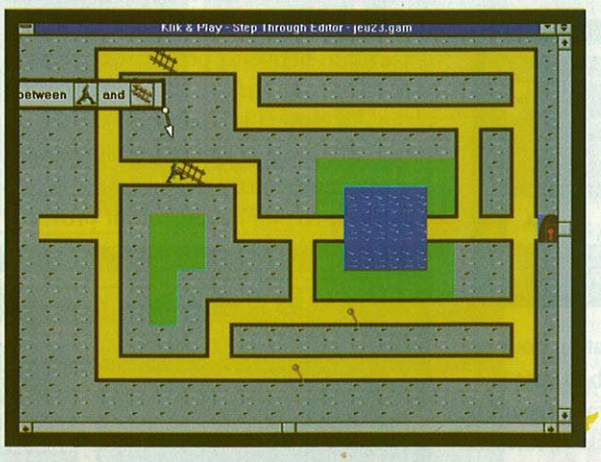
Il faut maintenant définir le jeu lui-même. Notre personnage doit réagir à chaque fois qu'il se trouve confronté à un des objets actifs. Et pour corser l'affaire, nous allons lui créer quelques adversaires.

9 Lier le personnage aux objets

On place le personnage Frankdépart sur le terrain de jeu, en bonne position sur la piste jaune, et on lance l'éditeur pas à pas grâce aux commandes Game, Step through editor. Attention : aucune erreur n'est permise, sinon il faut recréer un nouveau personnage et recommencer.

A chaque rencontre du personnage avec un objet actif, une fenêtre s'affiche : l'utilisateur devra alors effectuer les bons choix pour poursuivre le jeu. Au début, Frank rencontre un élément du décor : on choisira de le faire rebondir (Bounce Frank) en associant éventuellement un son à l'événement. Le choc avec une barrière se traduira également par un rebond. Tout comme le contact avec la porte (Frankdépart ne dispose pas de la clef).

Pour gagner du temps, on déplacera le personnage au moyen de la souris jusqu'à la mare. En contact avec l'eau, Frankdépart se noiera (ici, Destroy). On évitera dans l'immédiat les collisions (plus complexes à définir) avec une manette ou avec un bonus. Une fois toutes les collisions simples définies pour Frankdépart, on l'évacuera du « terrain de jeu », en le rendant Static. Puis on procédera aux mêmes réglages avec les autres personnages (Frankscaph, puis Frankclef et Franktout), en définissant leurs réactions respectives : Frankscaph peut traverser l'eau, mais pas la porte ; au contraire de Frankclef. Quant à Franktout, il passe partout. Durant toute cette série de tests, n'oubliez pas d'empêcher les personnages non utilisés de bouger grâce aux commandes Movement, Select movement, Static.

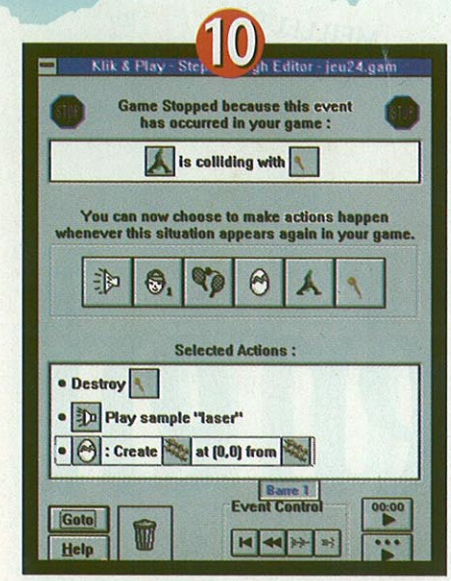


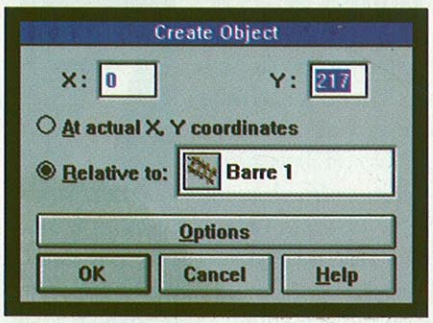
10 Faire réagir une manette

La rencontre de Frank avec une manette doit faire disparaître la barrière, au prix de manipulations complexes. On détruit (Destroy) la manette et on fait naître (Create Object) un objet Barre 1, que l'on place exactement sur l'autre objet Barre 1 déjà en place (Create a new object : dans la fenêtre Choose an object, clic sur Barre 1, puis dans la nouvelle fenêtre Create Object, clic sur Relative to et de nouveau Barre 1, avec les coordonnées 0, 0). Il s'ensuit une collision des deux barrières, qui se traduit par leur destruction (Destroy Barre 1).

Dans la version complète

● La méthode retenue pour faire disparaître la barrière peut sembler inutilement compliquée. Elle est ici nécessaire parce que la fenêtre d'événements – qui apparaît lorsque le héros rencontre la manette – ne permet de contrôler que deux des trois objets entrant en collision (le Héros et la Manette). Mais pas l'objet Barrière. La version complète de Klik and Play permet, elle, grâce à son éditeur d'événements, d'effacer directement la manette voulue.

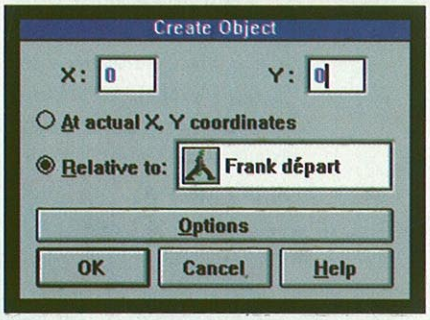




Résultat : la barrière disparaît lorsque l'on passe sur le levier. On fera de même pour le second levier et la seconde barrière, et ceci pour chacun des Frank.

11 Transformer le personnage

Avec la version limitée du logiciel, la rencontre avec les deux objets Bonus (ici, une clef et un scaphandre) est un peu plus délicate à paramétrer (voir encadré). Il a donc fallu ruser et transformer Frankdépart en Frankscaph au moment où il rencontre le scaphandre. Pour cela, au moment du contact, on détruit le scaphandre, on détruit Frankdépart, et on fait naître Frankscaph à l'emplacement de Frankdépart (Relative to, avec les coordonnées 0,0). On peut même ajouter un son significatif. On recommence ensuite cette manipulation (stop, puis fermeture de la fenêtre Timer) pour créer la collision entre Frankdépart et la clef. Une fois les tests terminés avec Frankdépart, on le retire provisoirement du jeu (attribut Static) et on active Frankscaph, que l'on pilote de la même façon. La rencontre avec la clef le transforme en Franktout. On procède de même avec



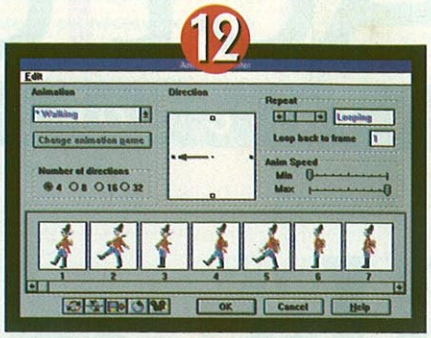
Frankclef, qui devient aussi Franktout s'il touche le scaphandre.

12 Mettre en place les gardiens

Reste à pimenter le jeu en créant quelques adversaires : nous utiliserons ici les soldats (Tin soldier de la librairie Character). Un premier soldat est placé sur le terrain de jeu, rétréci (Resize). Utilisez ensuite la commande Edit animation pour qu'il se déplace dans les deux sens, comme vous l'avez fait précédemment pour Frank. Créez ensuite les 4 autres gardiens sur le modèle de ce premier (New level Object et Active).

Dans la version complète

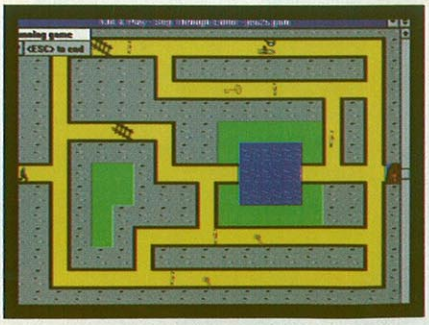
● L'éditeur pas à pas ne permet pas de modifier les caractéristiques d'un personnage ayant ramassé des bonus. Contrairement à la version complète de Klik and Play, qui permet d'affecter une valeur aux personnages, et de la faire varier en fonction des Bonus ramassés. Frankdépart vaudrait ainsi 2. Il gagnerait 3 de plus en prenant le scaphandre, et 5 de plus en ramassant la clef. On définirait alors qu'une valeur 5 permettrait de traverser la rivière, une valeur 7 de passer la porte, et une valeur 10 de passer partout.



13 Tester avant de jouer

Chaque gardien est placé sur le jeu à sa position de départ. On sélectionne un gardien, puis Movement, Select movement, Path movement, puis on tape Mouse ou New line selon la complexité du mouvement qu'on souhaite qu'il effectue. Notez qu'il est possible de définir une vitesse différente sur chaque portion de parcours. N'oubliez pas de cliquer sur Reverse at end (pour le retour) et Loop the movement (pour une animation en continue). Une fois chaque mouvement testé sur le terrain, relancez l'éditeur pas à pas : lors de la rencontre d'un gardien avec un bonus, rien ne se passe. Par contre, quand un Frank rencontre un soldat, Frank est détruit et le jeu est terminé (dans un jeu plus complexe, on ôterait une vie). N'oubliez pas de sauvegarder votre travail… Si vous le désirez, vous pourrez augmenter la difficulté du jeu en modifiant la position des manettes, la vitesse et la trajectoire des soldats, ou encore, quand vous serez devenu un pro de Klik and Play, en créant des pièges supplémentaires…Votre jeu est fini, invitez vos copains pour les épater, ou mieux, si vous possédez la version complète de Klik and Play, copiez votre œuvre sur disquette et offrez-leur. Mais attention, sans que cela devienne une activité commerciale, il vous faudrait alors une licence de l'éditeur.

/ Jacques Deconchat



Un calendrier en

PC MAC facile

Oubliez couleurs unies, textures et papiers peints : il est temps de donner au bureau de votre micro-ordinateur le fond d'écran qu'il mérite. En ce début d'année, le calendrier s'impose de lui-même. Plutôt que de le taper à la main, voici la marche à suivre pour en confectionner un « automatique » dans Excel 5... et le coller au fond du moniteur grâce à une banale capture d'écran.

● **Retrouvez, dans la caisse à outils de l'Atelier,** le document que nous avons réalisé. Excel 5 (pour Windows ou pour Macintosh) est nécessaire pour le consulter et le modifier.

● Les utilisateurs de Macintosh trouveront également (derrière la clé à molette) le logiciel Decor et son extension, qui permettent de placer une image Tiff en fond d'écran sur le bureau.

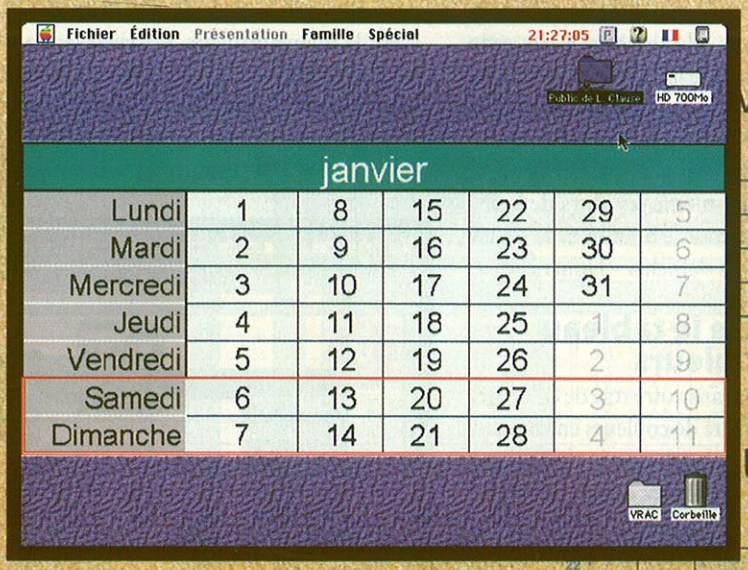
fond d'écran

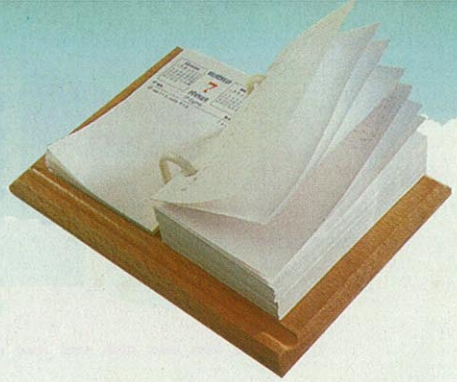
1996. Et c'est reparti pour une année de douze mois avec trois cent soixante-six jours, cette fois-ci. Le moment idéal pour faire le ménage sur le bureau, tout autour du micro-ordinateur, et pour jeter ce qui rime avec 1995. A commencer par le vieil agenda. Tiens, justement, où se trouve-t-il donc ? Enfoui sous des kilos de paperasse, comme d'habitude, et inaccessible, comme c'est chaque fois le cas lorsqu'on en a besoin ! Impossible, d'ailleurs, de compter le nombre de coups de téléphone qui ont tourné à la panique, l'année passée, faute de n'avoir pu localiser le calendrier, alors qu'il fallait prendre rendez-vous : « Le 12 ? Pourquoi pas ? Mais, au fait, c'est quel jour, le 12 ? » Si seulement le calendrier était bien visible ! Scotché sur le moniteur du micro-ordinateur, par exemple : là, il serait tout à fait impossible de le manquer. Pas bête : il suffirait de passer le bon vieux calendrier des Postes au scanner… Mais vous n'avez pas de scanner. Alors, il y aurait bien la possibilité de taper tous les jours du calendrier dans un traitement de texte. Cependant, dix heures de saisie ne vous emballent guère. Et puis que faire, ensuite, du fichier texte ? L'imprimer et le poser sur le bureau… pour qu'il disparaisse sous la paperasse, comme l'agenda ? Que diriez-vous, plutôt, d'une petite leçon d'Excel 5 ? Le temps de concevoir un calendrier mensuel, susceptible d'être mis à jour chaque mois, en saisissant simplement le numéro du mois en cours (2 pour février, 3 pour mars, etc.). Ensuite ? Une petite capture d'écran, et cette belle image ira finir sa course au fond de l'écran de Windows, à moins que ce ne soit sur le bureau du Macintosh. Soit en utilisant les seules ressources du système, soit en recourant à un petit utilitaire.

Avec ce calendrier affiché en permanence, impossible de se tromper. « Le 13 ? Ah non, c'est un samedi, et le samedi, c'est sacré ! » Bien sûr, il faut que l'ordinateur soit allumé, et il ne vous sera pas possible d'annoter ce calendrier avec les rendez-vous que vous prendrez. Mais si c'est ce que vous voulez, rangez votre bureau : vous finirez bien par retrouver votre agenda… un jour ou l'autre !

CONFIGURATION MINIMALE
PC 386SX/25 avec 8 Mo de mémoire et Windows.
Macintosh 68030 avec 8 Mo de mémoire.

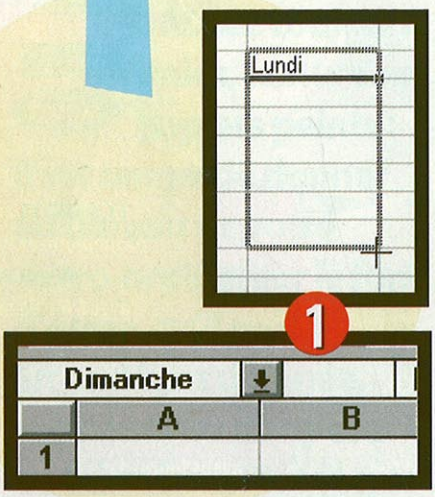
LOGICIELS NECESSAIRES
Excel 5 et un utilitaire de retouche d'images (tels ceux que nous avons fourni dans les deux premiers numéros de Villagina).





Créer un calendrier mensuel

Ça commence avec un beau tableau dans Excel 5, plein de formules mathématiques. Ensuite, il n'y a plus qu'à saisir l'année et le numéro du mois pour que le tableau soit mis à jour automatiquement.



1 Créer la colonne des jours

Après avoir lancé Excel, tapez « Lundi » dans la case C6. Sélectionnez cette case, puis attrapez la poignée dans le coin inférieur droit de la cellule et tirez la sélection vers le bas, sans relâcher le bouton de la souris. En jetant un œil sur la zone de nom – dans le coin supérieur gauche de l'écran, juste au-dessus des numéros de ligne – vous constaterez qu'Excel fait défiler lui-même les jours de la semaine. Relâchez donc le bouton de la souris quand vous verrez s'afficher « Dimanche ».

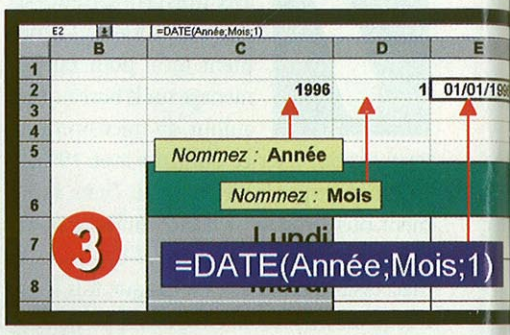
2 Mettre le tableau en couleurs

Pour être à l'aise dans votre rôle de coloriste, décrochez la palette de couleurs en cliquant dessus et déplacez-la à la souris plus bas sur l'écran. Vous constaterez que les couleurs sont divisées en deux palettes : la première, baptisée Couleur, s'applique au fond des cases ; la seconde, baptisée Couleur de police, ne s'applique qu'au texte contenu dans ces dernières. Sélectionnez donc le groupe de cellules contenant les jours de la semaine et modifiez-en les couleurs. Vous constaterez qu'il vous faudra déselectionner la zone en question pour admirer votre mise en couleurs. Continuez le squelette du tableau en sélectionnant une zone de six cases et six colonnes à droite de la colonne des jours de la semaine, et en utilisant la palette Bordure.

3 Créer les variables

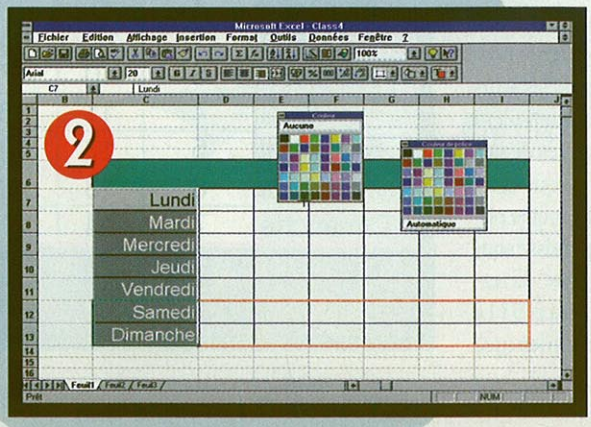
Dans la cellule C2, inscrivez l'année en cours, 1996… si vous n'ouvrez pas ce journal avec un an de retard ! Cliquez ensuite dans la zone de nom et inscrivez-y « Année » pour nommer cette cellule. La cellule qui, pour l'instant, contient 1996 deviendra ainsi une variable de référence que nous pourrons par la suite utiliser dans des formules.

Sur le même principe, inscrivez le mois en cours dans la cellule D2, que vous nommerez ensuite « Mois ». Puis, dans la cellule E2, saisissez, en faisant attention de ne taper aucune espace entre les caractères, la formule =Date(Année;Mois;1). Résultat : la cellule E2 affichera systématiquement la date du premier jour du mois choisi.



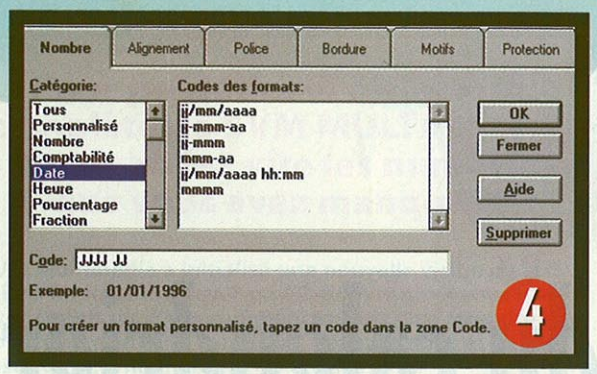
4 Modifier le format de la date

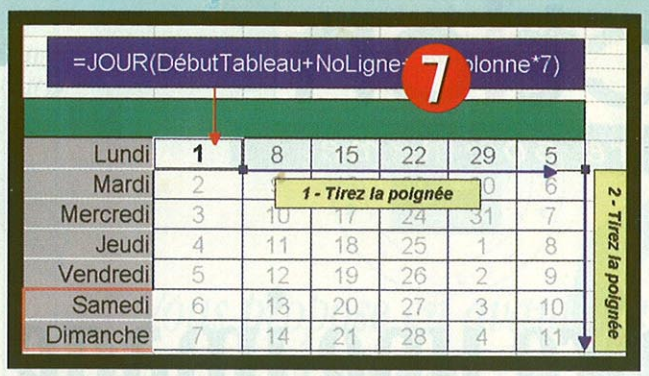
La manière dont la date est affichée ne vous convient pas. Au lieu de 01/01/96, vous aimeriez voir une date du genre Jour *XX*. Pour cela choisissez l'option Format de cellule avec le bouton droit de la souris sur PC, ou en cliquant sur la cellule (tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée) sur Macintosh. Dans la zone Code, tapez quatre j, une espace, puis deux j et validez. Du coup, le contenu de la cellule deviendra, comme par enchantement, Lundi 01.

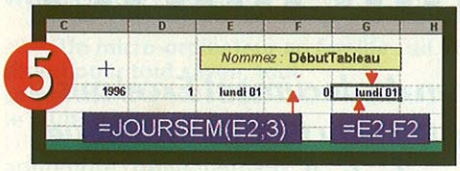


5 Trouver le premier jour du mois

Tout cela est bien joli, mais malheureusement, le premier jour du mois n'est pas toujours un lundi. Il va donc falloir un petit calcul pour que notre tableau affiche automa-



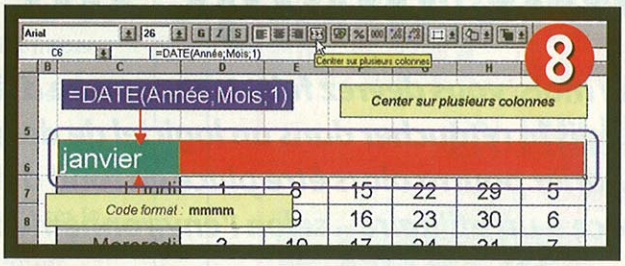




tiquement la date exacte du premier lundi de chaque mois. Et ce, en deux étapes. D'abord, grâce à la formule =JOURSEM(E2;3) dans la cellule F2, nous obtiendrons un nombre correspondant au jour de la semaine du premier jour du mois. Signalons que le paramètre 3 de cette formule indique à Excel d'attribuer la valeur 0 au lundi, 1 au mardi, et ainsi de suite jusqu'au dimanche. Ce n'est qu'ensuite que, si nous soustrayons la valeur obtenue à la date du premier mois, nous obtiendrons la date qui nous intéresse. Pour cela, saisissez dans la cellule G2 la formule =E2-F2. Le format sera alors automatiquement appliqué par Excel. Enfin, nommez cette dernière cellule « DébutTableau ».

6 Calculer les jours

Notre tableau doit naturellement afficher les numéros de chaque jour du mois. Pour cela il nous faudra utiliser un petit artifice mathématique : nous allons les calculer par rapport à la ligne et à la colonne dans lesquelles se trouvera la formule. Inscrivez donc une série de nombres de 0 à 5 dans les cellules allant de D4 à I4. Sélectionnez-les, puis nommez l'ensemble « NoColonne ». Faites une seconde série de nombres depuis la cellule A7 jusqu'à la cellule A13, et nommez cette sélection « NoLigne ».



7 Appliquer une formule aux cellules

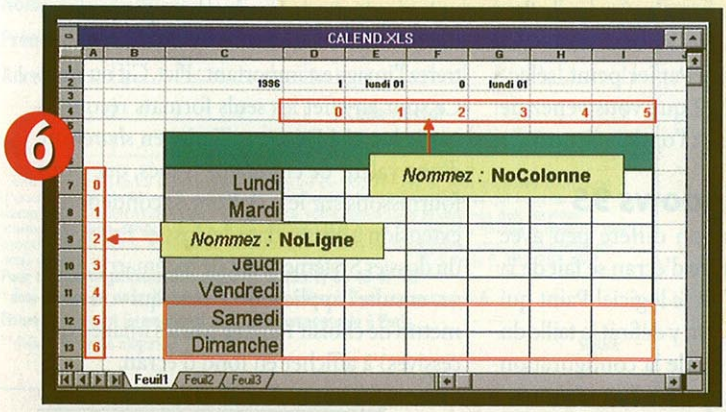
Dans la première cellule du tableau, à droite de celle qui contient « Lundi », entrez la formule =JOUR(DébutTableau+NoLigne+NoColonne*7). Attrapez ensuite la poignée de la cellule et tirez-la sur toute la largeur du tableau, de façon que la formule soit reproduite dans chacune des cellules de la ligne. Dans la foulée, tirez la poignée vers le bas : ainsi, toutes la cases du tableau calculeront leur contenu à partir de la même formule.

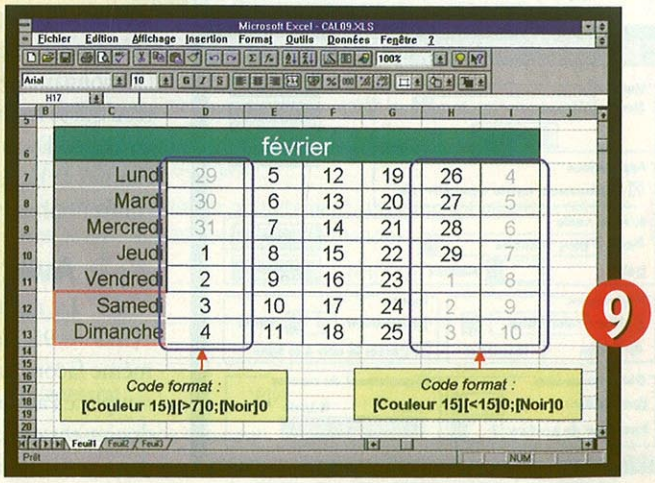
8 Utiliser le mois comme titre

Manque un titre à notre tableau. Nous allons utiliser le nom du mois en cours – la formule =Date(Année;Mois;1) fera l'affaire. Tapez-la en C5, et n'oubliez pas de définir le bon format pour que le résultat s'affiche correctement. Saisissez donc quatre m consécutifs dans la case Code format (voir l'étape 4). Ainsi, le nom du mois s'affichera en toutes lettres. Reste à centrer ce titre sur la largeur du tableau : sélectionnez les cellules C5 à C11, et cliquez sur l'icône Centrer sur plusieurs colonnes.

9 Tester et optimiser

Amusez-vous à taper la valeur 2 dans la case D2 : du titre aux numéros des jours, vous constaterez que le contenu de la plupart des cellules a changé. C'est donc tout ce que vous aurez à faire à chaque début de mois pour générer un nouveau calendrier. Reste les problèmes de présentation : les jours des mois précédents et suivants ne sont pas différenciés des jours du mois qui nous intéresse. Le mieux est de les griser pour ne laisser voir en noir que les jours du mois en cours. Pour cela nous allons appliquer de nouveaux formats. Grâce aux formules que nous avons saisies, les jours ayant une valeur supérieure à 7 dans la première colonne correspondront au mois précédent. Pour qu'ils s'affichent automatiquement en gris, sélectionnez la première colonne du tableau et, avec le bouton droit sur PC ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur Macintosh, choisissez Format de cellule. Puis, dans le bas de la fenêtre Excel 5, cliquez sur l'onglet Nombre. Dans le champ code, tapez [Couleur 15][>7]0;[Noir]0. Faites de même pour les quinze premiers jours du mois suivant, qui risquent d'apparaître dans les deux dernières colonnes du tableau. Le code à saisir dans le Format de cellule est [Couleur 15][<15]0;[Noir]0.



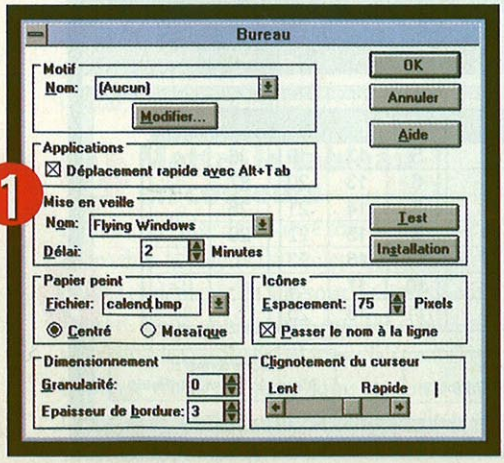


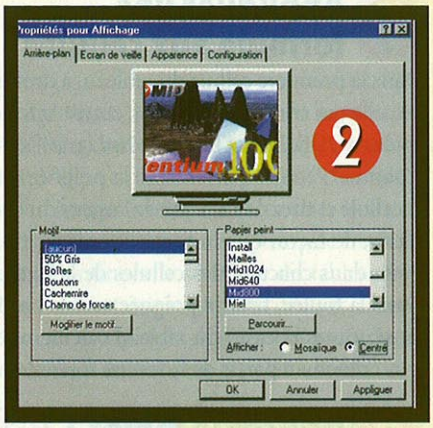
2 Faire une image du calendrier

Chaque mois, vous devrez faire une capture d'écran du document Excel mis à jour, puis la retoucher dans un logiciel de dessin. Devenu fichier graphique, le calendrier pourra alors être placé en fond d'écran (soit directement, soit grâce à un utilitaire – selon l'environnement que vous utilisez).

1 Avec Windows 3.1

Chaque mois, la manipulation sera la même : une fois le document Excel ouvert et actualisé au mois en cours, il faudra le transformer en image. Non pas grâce à une absconse fonction du tableur de Microsoft, mais simplement en recourant à une capture d'écran. Puisque l'opération consiste à prendre une photo « de l'intérieur », veillez à ce que la composition soit correcte : le tableau doit être complètement visible dans la feuille de calcul, et la flèche ou le curseur de la souris en dehors. Pressez alors la touche Imp écran du clavier (à droite de la touche F12) pour prendre le cliché. Ensuite, dans le dossier Accessoires de Windows 3.1, lancez le logiciel de dessin Paintbrush. Dans le menu Options, réglez les attributs de l'image en cochant la case Couleurs et en saisissant les valeurs 640 x 480 ou 800 x 600 pixels, en fonction de la configuration de votre écran. Créez ensuite un nouveau document. Dans le menu Affichage, faites Zoom arrière avant d'appliquer deux fois de suite la commande Coller du menu Edition. Revenez ensuite en Zoom avant et, en vous munissant de l'outil de découpage (symbolisé par des ciseaux), sélectionnez le rectangle contenant le calendrier et faites Couper. Effacer le reste de l'image. Puis remplissez-la d'une couleur avec l'outil rouleau, en évitant les tons criards, puisque cette couleur sera visible en permanence sur le bureau de Windows. Puis faites Coller : le calendrier apparaît. A vous de le placer comme vous le voulez sur un fond coloré. Enregistrez ce document au format BMP, et impérativement dans le dossier Windows de votre disque dur. Revenu au Gestionnaire de programmes, ouvrez le Bureau qui se trouve dans le Panneau de configuration. Dans la case Papier peint, sélectionnez le fichier BMP que vous venez de confectionner et cochez l'option Centrée…





2 Avec Windows 95

La manipulation diffère peu avec Windows 95. La capture d'écran se fait de la même façon, mais c'est le logiciel Paint qui remplace Paintbrush. On y définit la taille du document en fonction de la configuration de son écran, au chapitre Attributs du menu Image. Un simple Coller par le menu Edition (sans passer par les zooms) suffit ensuite à faire apparaître la capture d'écran. L'outil de sélection permet de couper la zone que l'on désire. Enfin, c'est l'option Affichage du Panneau de configuration qui permettra d'appliquer l'image enregistrée au format BMP comme papier peint.

3 Sur Macintosh

La capture d'écran s'effectue avec la combinaison de touches Pomme-Maj-3 (3 au clavier, pas au pavé numérique !). Un fichier Pict baptisé Ecran 0 est automatiquement généré au premier niveau du disque dur. N'importe quel logiciel de dessin suffit à l'ouvrir. Il conviendra d'y éliminer le fond de la capture, et de le remplacer par une couleur unie pour ne conserver que le calendrier proprement dit. Le format de fichier auquel vous enregistrerez l'image est important : Pict, Gif ou Jpeg. Ce sont en effet les seuls formats reconnus par le logiciel Décor, utilitaire en *shareware* d'une valeur de cinquante francs, que nous fournissons sur le CD-Rom. Il contient une extension à glisser dans le dossier Extension du dossier Système avant de redémarrer. Lancez ensuite l'application Décor, qui vous permettra de choisir l'image (ou les images successives) à afficher en fond d'écran.

Laurent Clause et François Dupin

Pour posséder la collection complète de SVM MULTIMEDIA, commandez vite les numéros que vous avez manqués !

SVM Multimédia a initialisé une nouvelle vision de la micro-informatique avec un CD-Rom comme vous n'en avez jamais vu. Alors commencez sans plus attendre la collection complète composée de magazines et de fantastiques CD-Rom pour vivre la micro chez soi.

N°1 : Un micro-ordinateur en famille : un dossier impertinent pour tout savoir, tout comprendre et tout créer… Comparatif : les micros pour le multimédia
N°2 : 4 réalisations à faire soi-même. Tendance : apprendre l'ordinateur aux enfants. 30 nouveaux CD-Rom analysés.
N°3 : Ordinateurs télé et cartes tuners à l'essai. Faites le vous-même : 4 applications multimédia. L'atelier cinéma pour tous de Microsoft. Jeux : nouveautés et grands classiques.

Service lecteurs n° 29

BON DE COMMANDE

A remplir et à retourner sous pli affranchi avec votre règlement à SVM Multimédia - Service VPC
1, rue du Colonel Pierre Avia -75503 Paris cedex 15 - France

OUI, je commande le ❑ n° 1, ❑ n° 2, ❑ n° 3, de SVM Multimédia* :

Soit_____exemplaires à 38 F (port inclus) (étranger : 48 F).
Je joins mon règlement total de _____F à l'ordre de SVM Multimédia.

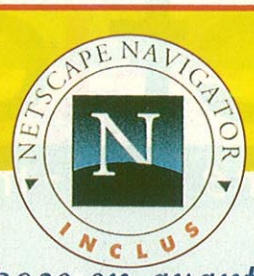
OUI, je m'abonne à SVM Multimédia pour 1 an (11 n°+ 11CD-Rom) et je joins mon réglement de 299 F au lieu de 418 F à l'ordre de SVM Multimédia.**

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Les renseignements qui vous sont demandés sont nécessaires au traitement de votre commande et destinés aux services internes de notre entreprise. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire. RCS Paris B 381 281 492

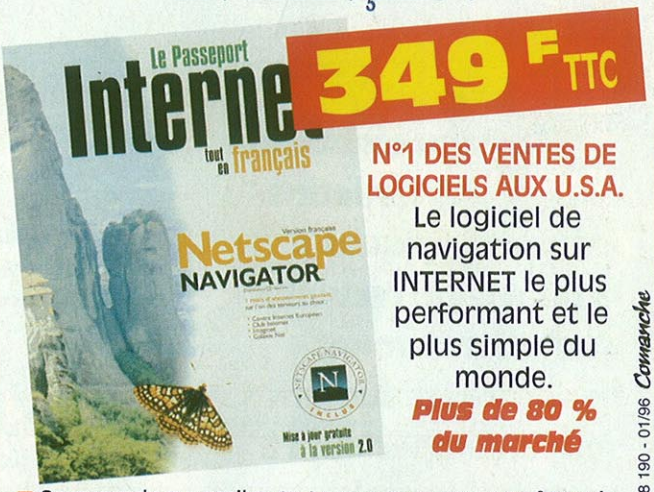
Pour tout renseignement nous consulter au (33.1) 46 48 47 18
* dans la limite des stocks disponibles et délai d'expédition de 3 à 4 semaines à prévoir
Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.
** Prix de vente des magazines

SVMM4



Vous propose en avant première

LE NOUVEAU LOGICIEL NAVIGATOR 1.12 I EN FRANÇAIS !



N°1 DES VENTES DE LOGICIELS AUX U.S.A.
Le logiciel de navigation sur INTERNET le plus performant et le plus simple du monde.
Plus de 80 % du marché

- Comprend un e.mail (boîte à lettres électronique) en français.
- S'installe automatiquement.
- Vérifie et optimise les ressources de votre PC.
- Bénéficie de la prochaine mise à jour gratuite (version 2.0).
- Assistance technique téléphonique gratuite.

DÉCOUVREZ LIBREMENT ET GRATUITEMENT LES PRINCIPAUX SERVICES D'INTERNET (1 mois gratuit sur les 4 premiers fournisseurs Français d'accès).

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES DISTRIBUTEURS CD SOURCES, TÉL. 36 68 66 55

ATTENTION : offre en fonction des stocks disponibles.

Service lecteurs n° 34

RCS ROUBAIX B 397 958 190 - 01/96 Comanche

© SVM MM. 01/96 - NN - SVM Multimédia

Demande de documentation

à renvoyer à CD Sources - BP 145 - 92135 Issy-les-Moulineaux Cedex.

❑ Merci de m'adresser une documentation complète sur Netscape Navigator

❑ Merci de m'adresser gratuitement la version d'évaluation (30 jours).

Offre limitée aux 500 premières demandes

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Date de naissance (facultatif) _____

SVM MM. 01/96 - NN

Réaliser un bulle

PC MAC Moyen

Saviez-vous que la présentation des bulletins météorologiques à la télévision recueille quotidiennement des scores d'audience souvent supérieurs à ceux du journal de 20 heures ? Normal : du Nord au Midi, la météo influe sur le moral de la population. C'est une vieille tradition française : Astérix et ses compères gaulois craignaient déjà que le ciel ne leur tombe sur la tête. Aujourd'hui, c'est la même chose : lorsque le soleil brille, les gens sourient ; quand il pleut et qu'il fait froid, ils sont hargneux ou déprimés.

tin météo

SUR NOTRE CD-ROM

Découvrez sur le CD-Rom, dans la caisse à outils de l'Atelier le petit film QuickTime que nous avons réalisé. Derrière la clé à molette, vous trouverez également les versions d'évaluation Macintosh et Windows du logiciel de montage vidéo Premiere 4.0 d'Adobe, avec lequel vous pourrez vous initier au montage de ce bulletin et aux trucages télé. Vous pourrez enfin utiliser nos images vidéo, ainsi que tous les dessins qui ont servi à nos animations.

Malheureusement, en ce moment, c'est l'hiver, et, tous les soirs, les prévisions de Monsieur ou de Madame Météo font froid dans le dos. Que faire ? Commencer par y prêter un peu moins attention : d'abord en acceptant l'idée que le bulletin télévisé tient souvent des prédictions d'un voyant peu extralucide. Ensuite en sachant que les animateurs qui le présentent ne font que gesticuler devant un fond bleu en regardant du coin de l'œil un écran sur lequel on leur projette une carte mal dessinée. Ainsi, petit à petit, vous cesserez de suivre le bulletin chaque soir. En vous disant que, été comme hiver, le soleil a toujours sa place quelque part au fond de nous, vous commencerez alors à avoir envie de réaliser votre bulletin, avec les mêmes trucages qu'à la télé. Pour cela vous allumerez votre micro-ordinateur, et grâce à ses merveilleuses ressources multimédias et au bon soin d'un logiciel de montage vidéo, vous vous transformerez en présentateur d'un flash météo… et il fera toujours beau !

CONFIGURATION RECOMMANDÉE
PC 486DX/2 ou Macintosh 68040 avec 16 Mo de mémoire. Un caméscope, un grand fond bleu et une carte d'acquisition vidéo si vous souhaitez réaliser vos propres images.

LOGICIELS NÉCESSAIRES
Un logiciel de montage vidéo (tel Premiere 4.0, dont nous fournissons une version limitée) et un petit logiciel de dessin.

1 Réaliser l'introduction

Même le bulletin météo commence avec un générique. Une petite animation, un effet de fondu, etc. : de quoi faire ses premières armes avec le logiciel de montage Premiere.

1 Importer les éléments

Comme toute émission de télévision, votre bulletin météo doit débuter par une introduction. Pour la construire, installez Premiere depuis le CD-Rom sur votre disque dur. Lancez le logiciel et importez les fichiers Rainbow.Mov et Windg.PCT depuis le CD-Rom (menu Fichier/Importation… /Fichier…). Ces deux fichiers vont apparaître dans la fenêtre Projet, qui n'est autre qu'une bibliothèque de stockage de tous les éléments utilisés dans un film (voir « Ces logiciels qui font du cinéma » page 82).

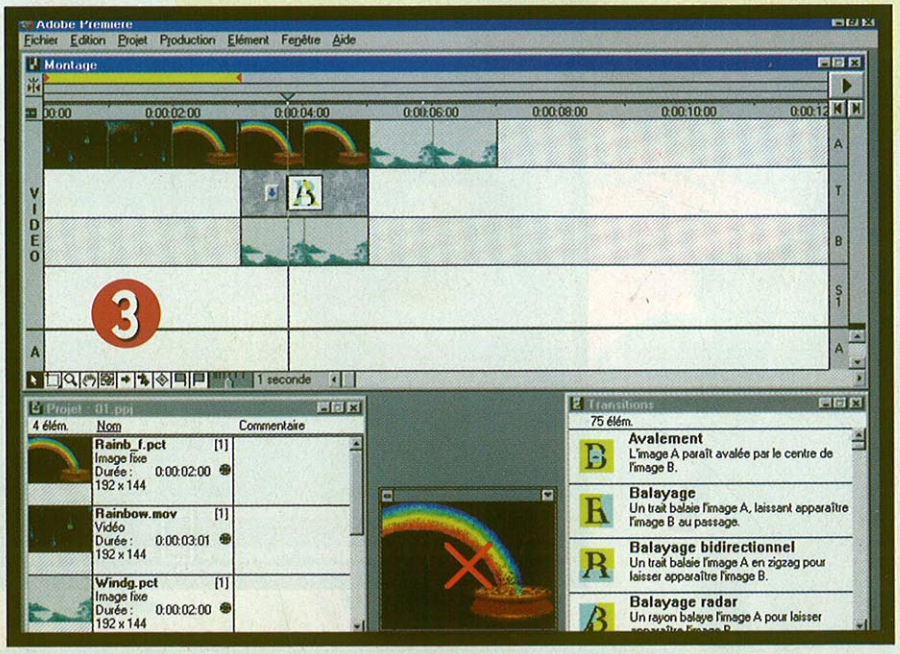
Sélectionnez Rainbow.Mov et faites-le glissez à la souris sur la piste A de la fenêtre de montage (si la fenêtre de montage n'est pas visible, affichez-la avec Fenêtre/Montage).

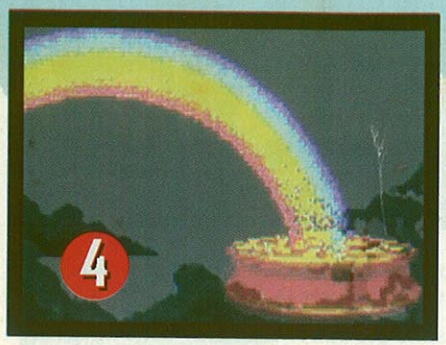
2 Prolonger la durée d'un film

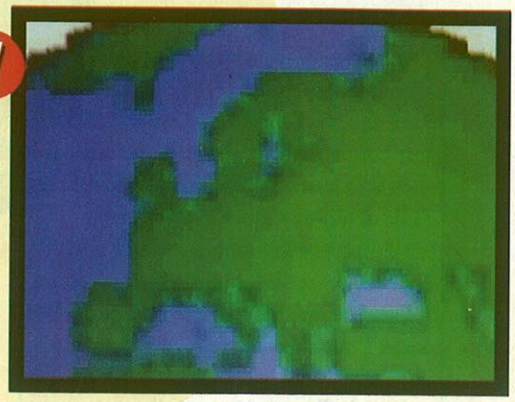
Cette vidéo s'achève sur l'image d'un chaudron rempli d'écus d'or. Notre objectif est de faire ensuite apparaître, avec un effet de fondu, la carte de France qui doit être l'image de fond du bulletin météo (le fichier Windg.PCT). Pour obtenir cet effet de fondu de deux secondes, il faut prolonger la durée de la vidéo Rainbow. En fait, vous n'allez allonger que la dernière image de ce film. Double-cliquez sur la vidéo en question dans la piste A de la fenêtre de montage. La fenêtre Elément s'ouvre avec le film, avec son interface de magnétoscope. Emmenez le curseur de lecture jusqu'à la fin du film, et exportez cette dernière image avec la commande Fichier/Exportation/Image Bitmap… (exportez au format BMP sous Windows et en Pict sur Macintosh). Puis importez cette nouvelle image dans Premiere et placez-la sur la piste A, juste à la fin du film Rainbow. Afin de prolonger encore la durée de cette image, vous pouvez saisir une valeur de deux secondes dans le paramètre Durée… dans le menu Elément.

3 Réaliser un fondu enchaîné

Placez maintenant le fichier Windg.PCT sur la piste B, juste en dessous de l'image de fin de Rainbow. La durée de ce nouvel élément doit également être prolongée de deux secondes. Pour cela il suffit simplement de tirer sur le bord droit de l'image miniature affichée sur la piste B, et de l'allonger en se repérant sur la règle temporelle en haut de la table de montage. Il ne reste plus qu'à placer l'effet de fondu proprement dit entre nos deux éléments, sur la piste T réservée aux transitions. Faites apparaître la bibliothèque des effets de transition (Fenêtre/Transitions), et cherchez le Fondu additif dans la liste. Cliquez dessus et glissez-le sur la piste T en regard du fichier Windg situé sur la piste B, et



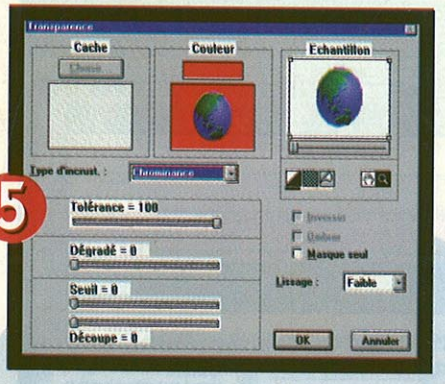




étirez la miniature pour qu'elle corresponde à la largeur de Windg. Vous avez de la chance : en effet, les paramètres par défaut du fondu sont tels que vous n'avez strictement plus rien à faire… sauf à calculer ce premier morceau de film.

4 Visualiser… faute de calculer le film

Afin de faciliter le travail et pour ne pas obtenir des temps de calcul trop longs, il est préférable de monter plusieurs petits morceaux d'un film plutôt qu'un long, d'un seul tenant. Malheureusement, la version limitée de Premiere ne permet pas de générer et d'enregistrer un film QuickTime. Néanmoins, vous pouvez tout de même enregistrer votre montage sous la forme d'un projet (un document lisible par Premiere) et le visualiser : pour cela double-cliquez dans la barre située juste sous celle du titre de la fenêtre de montage et sélectionnez Prévisualisation… dans le menu Projet. Ouvrez les yeux : le film est là !



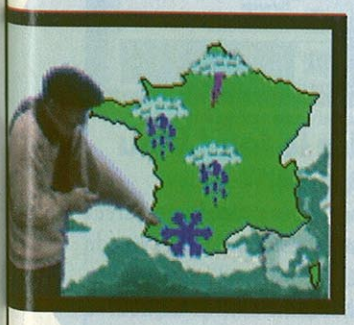
5 Créer un effet de transparence

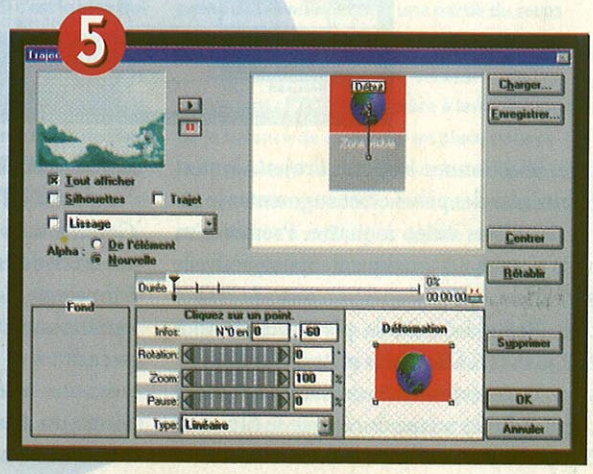
Commencez donc un nouveau projet et importez, comme dans la première phase, les fichiers Windg.PCT et Terre.Mov. Placez le premier sur la piste A et le second sur la piste S1. Allongez Windg pour que sa durée corresponde à celle de la vidéo Terre. Notre but est d'obtenir un film dans lequel la terre descend du haut de l'écran tout en tournant en transparence sur le fond Windg. Pour cela sélectionnez le film Terre et allez dans le menu Elément/Transparence. Dans la boîte de dialogue, choisissez Chrominance comme Type d'incrust. Puis déplacez la souris sur la vignette de la Terre, et, sous le titre Couleur, cliquez sur le rouge avec la pipette. Les autres paramètres à modifier sont la tolérance (à 100 %) et le lissage (faible). Avant de fermer la boîte, vous pouvez vérifier vos paramètres en cliquant sur la petite icône représentant une page tournée, et en bougeant le curseur sous Echantillon.

6 Animer un élément sur un autre

La Terre étant maintenant transparente, vous allez la faire descendre. Sélectionnez le film Terre, et allez dans le menu Elément/Trajectoire. Cliquez tout de suite sur le bouton Pause afin de manipuler le film tranquillement. Dans la fenêtre de visualisation à droite de la boîte de trajectoire, cliquez sur le petit carré au centre de Début et déplacez-le de telle sorte que l'image de la Terre recouvre bien toute la zone visible. Vous pouvez aussi y arriver en saisissant les valeurs 0 et - 60 dans la fenêtre Infos n° 0.

Même travail pour la fin : cliquez sur le carré tout seul à droite, et amenez-le au centre de la zone visible, légèrement vers le haut afin de voir le nuage en dessous (coordonnées 0 et -6). Dans le carré Fond en bas à gauche, sélectionnez la couleur rouge, et cliquez sur le bouton Play après avoir validé Tout afficher. Résultat : la Terre se déplace bien en transparence de haut en bas. Votre deuxième fichier projet est prêt à être enregistré… et calculé si vous utilisez une version complète de Premiere.





7 Donner un effet de zoom

Cette animation de la Terre est bien jolie, mais, ne l'oublions pas, votre bulletin météo concerne la France. Il faudrait donc pouvoir stopper la rotation de la Terre lorsque la France est visible et zoomer dessus.

Créez donc un nouveau projet, et importez les fichiers 02.Mov, Windg.PCT et Terre .Mov. Placez 02.Mov sur la piste A. Glissez le film Terre.Mov comme précédemment sur la piste S1 à la fin de 02.Mov et donnez-lui le même effet de transparence que tout à l'heure. Pour vous caler sur le moment où la France est au centre, cliquez dans la barre de prévisualisation située juste au-dessus du repère gradué du temps de la fenêtre de montage. La fenêtre de visualisation s'ouvre avec le film Terre. Avec l'interface de pilotage, avancez le film jusqu'à ce que la France soit au centre. Dans la fenêtre de montage, déplacez le curseur bleu de l'échelle de visualisation (en bas à gauche) complètement à gauche : ainsi, vous verrez le film image par image. Normalement, le pointeur du film est toujours placé au bon endroit. Mais il

se peut que l'affichage ne suive pas. Dans ce cas, cliquez une fois sur l'avance image de la fenêtre de pilotage, puis reculez d'une image. Pour couper le film, sélectionnez, au bas la fenêtre de montage, l'icône avec le drapeau vers la droite et cliquez sur le film Terre au-delà du pointeur : tout ce qui est après est supprimé.

Ramenez l'échelle de visualisation à 1 seconde. Pour créer l'effet de zoom, double-cliquez sur Terre.Mov dans la fenêtre Projet et placez le film à 1:06 avant d'exporter cette « image arrêtée » comme dans l'étape 2. Importez cette nouvelle image dans le Projet et placez-la à la fin de Terre sur la piste S1 en la rendant elle aussi transparente. Glissez Windg.PCT sur la piste A à la fin de 02.Mov et allongez sa durée pour qu'elle corresponde à celle des « terres » de la piste S1.

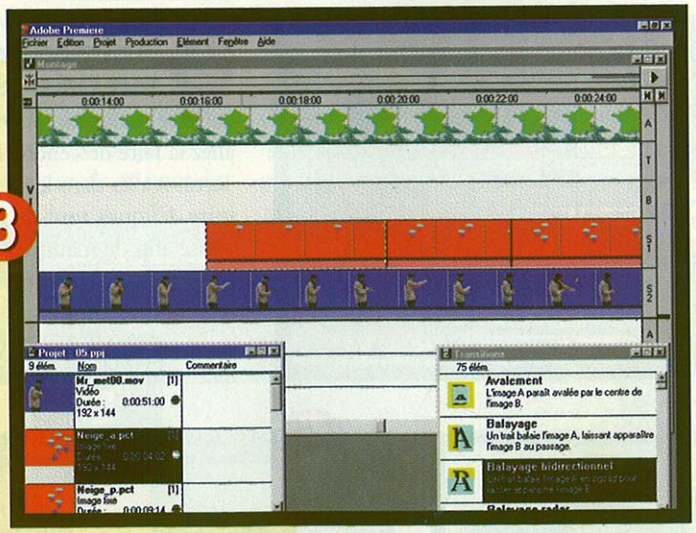
Glissez une nouvelle fois l'image exportée à la fin de la précédente sur la piste S1 et donnez-lui la même transparence (ajustez également Windg de la piste A à la même durée). Sélectionnez ce dernier élément et ouvrez la boîte de dialogue des Trajectoires. Mettez le film en pause, demandez un fond rouge, et placez le début aux coordonnées « 0,0 », la fin à « 0,75 », puis augmentez le zoom à 500 %. Pour finir, importez Wind_FR.PCT et placez-le sur la piste A à la suite des autres éléments. Cette image représente la carte de la France. Elle remplacera ainsi la France agrandie à 500 % qui est extraite du film Terre.Mov. (Le fichier projet correspondant à cette étape est le 03.PPJ, et la vidéo calculée, le fichier 03.Mov.)

8 Monter bout à bout

Le montage final de l'introduction consiste juste à lier le film 01 et le film 03 en les plaçant bout à bout sur la piste A de la fenêtre de montage.

2 Piloter la régie vidéo

Continuant dans la voie des trucages, vous allez devoir incruster le présentateur sur les éléments de fond, puis synchroniser l'ensemble.



1 Importer les éléments

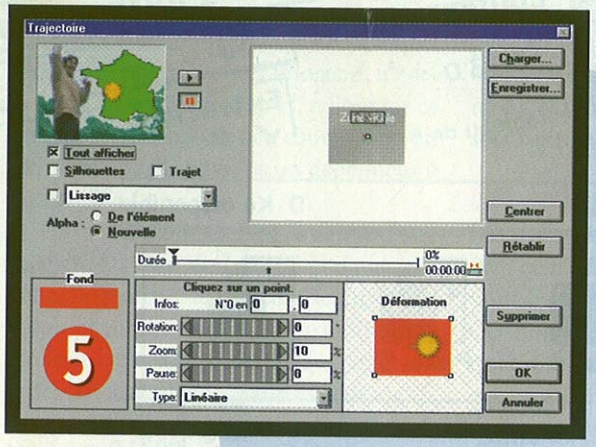
Nous arrivons maintenant au bulletin météo proprement dit. En fait, toutes les notions d'incrustation par transparence des étapes précédentes vont vous servir pour réaliser le bulletin. Démarrez un nouveau projet (05.PPJ) et importez le fond avec la carte de France (Wind_FR.PCT) et le film avec Monsieur Météo (MR_MET00.Mov). Ce film est un peu particulier. Un présentateur y gesticule devant un fond bleu uni, tout à fait comparable à ceux qu'on utilise à la télévision pour réaliser ce que les professionnels appellent un Chromakey, autrement dit une incrustation en transparence (voir encadré « Caméscope et couleurs »).

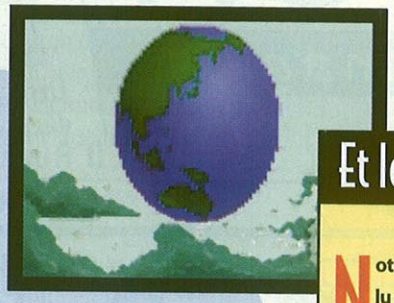
2 Multiplier les pistes

Pour faire apparaître un à un les différents ingrédients météorologiques (pluie, nuage, neige…), il faut augmenter le nombre de pistes. Cliquez dans la fenêtre de montage, sélectionnez le menu Projet/Ajouter-Supprimer des pistes…, et augmentez le total des pistes vidéo à quatre. Premiere va alors ajouter automatiquement une nouvelle piste de surimpression S2. La carte de France doit être placée sur la piste A et le film MR_MET00.Mov sur la piste de surimpression S2. Sélectionnez ensuite Wind_FR et donnez-lui la même durée que le film, soit 51 secondes.

3 Rendre le fond bleu transparent

Comme dans les étapes précédentes, créer un effet de transparence pour le film de Monsieur Météo : le type d'incrustation est toujours Chrominance, la couleur à prendre à la pipette est le bleu du fond, avec une tolérance de 50, un dégradé de 50 et un lissage faible. cw:c; wxc;w=:x; cwccxwlx:= :wx c;:=wx.





4 Faire la pluie...

Toutes les étapes suivantes consistent à installer les éléments météorologiques en suivant les mouvements des bras de Monsieur Météo. Importez l'image Orage_N.PCT, déplacez-vous sur le film aux alentours de 16 secondes et placez le début de cette image à 16:02 sur la piste S1. Le nuage orageux apparaîtra sur le nord de la France, au moment ou Monsieur Météo aura fini d'étendre le bras dans cette direction. Allongez la durée du nuage jusqu'à 19:22. Puis donnez lui une transparence en chrominance sur le rouge avec une tolérance de 65, un dégradé de 25 et un lissage faible. Importez maintenant le fichier Pluie_O.PCT. Placez-le à la suite de l'orage et allongez-le jusqu'à la durée de 22:08, sans oublier de lui donner la même transparence.

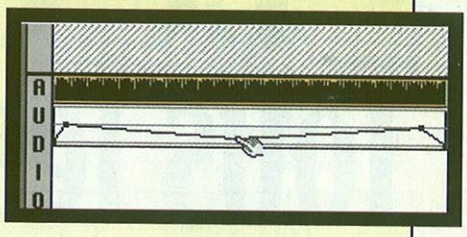
Le mouvement suivant de Monsieur Météo indiquant le centre de la France, importez le fichier Pluie_C.PCT et placez-le sur la piste S1 à la suite en lui donnant la même transparence que les autres. Cette image doit durer jusqu'à 24:29. Répétez ces manipulations pour la neige sur les Pyrénées (Neige_P.PCT jusqu'à 34:13), un gros orage sur l'est de la France (Orage_E.PCT jusqu'à 35:28), et de la neige sur les Alpes (Neige_A.PCT jusqu'a 39:29).

5 ... et le beau temps

La fin du mauvais temps est arrivée, Monsieur Météo commence à se dévêtir en 40:00. Importez le fichier Soleil_P.PCT, placez-le à la suite sur S1 avec les paramètres de transparence habituels, et allongez-le jusqu'à la fin du film. Ce soleil va grossir pendant le bref effeuillage de Monsieur Météo. Accédez à la boîte de dialogue des trajectoires, et cliquez sur Pause. Choisissez un fond rouge avec la pipette, et placez le début et la fin au centre de l'image aux coordonnées « 0,0 ». Sélectionnez le début et créez un zoom de 10 %. Avant de valider, vous pouvez vérifier vos paramètres en cliquant sur Tout afficher et sur le bouton Play.

Et le son ?

Notre bulletin météo reste muet. C'est voulu : à vous, en effet, de faire travailler votre imagination pour remplir les deux pistes audio A et B. Et sachez que les fichiers son s'importent comme n'importe quels autres fichiers. Vous pourrez par exemple mettre un fond musical sur la piste A et des commentaires sur la piste B. Pour régler les volumes de chacun c'est très simple. Cliquez sur la ligne noire qui souligne le son : des points apparaissent, qui vous permettent d'augmenter ou de diminuer le niveau sonore.



6 Monter bout à bout

La dernière étape consiste à lier l'introduction complète réalisée dans la première partie avec votre bulletin météo. Dans un nouveau projet (MR_Météo.PPJ), il vous suffit d'importer 04.Mov et 05.Mov et de les mettre bout à bout sur la piste A.

▶ CAMESCOPE ET COULEURS

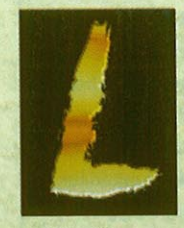
Comme vous avez pu le voir plus haut avec l'incrustation de la Terre, le Chromakey s'effectue à partir d'une couleur choisie pour devenir transparente. Si c'est le bleu qui est le plus souvent utilisé, la seule règle est que la couleur du fond – celle définie pour le Chromakey – se différencie au maximum de celles présentes dans les autres zones du film, celles qui ne doivent pas être transparentes.

Vous devrez donc faire très attention si vous voulez filmer vous-même avec votre caméscope un autre Monsieur Météo à incruster. Les caméras grand public sont en effet réglées pour la lumière du jour, en extérieur. Si vous filmez en intérieur en utilisant vos lampadaires halogènes comme source lumineuse, un fond bleu apparaîtra verdâtre. Et les vêtements du présentateur d'une tonalité marron, trop proche pour autoriser ensuite tout Chromakey après numérisation... sous peine de faire disparaître une partie du corps de Monsieur Météo.

Certains caméscopes peuvent pallier facilement ce problème grâce à leur réglage de la balance de couleurs : on place pour cela un papier blanc uni devant le caméscope dans les mêmes conditions de lumière que la prise de vue à venir, et on appuie sur le bouton de réglage de la balance des couleurs. Si votre caméscope ne possède pas cette fonction, vous devrez soit filmer en extérieur, soit vous procurer des éclairages du type « lumière du jour », vendus dans les grandes surfaces de bricolage pour environ 500 francs.

Le CD-Rom facile
Tous les trucs pour que ça

Super, les CD-Rom ! Sauf que ça ne fonctionne pas toujours comme on le souhaite. Installation difficile, voire impossible, consultation fastidieuse, parsemée d'embûches : ordinateurs et logiciels font parfois preuve de petites faiblesses. Ce sont les bogues. Apprenez à apprivoiser ces insectes récalcitrants avec notre jeu des 1 000 bogues, qui vous livre une multitude de combines pour les dépister, et autant de solutions afin de les éradiquer. Vous pourrez ainsi vous-même faire face à tous les types de problèmes qui se posent.



LE BOGUE est loin d'être un phénomène rare. A l'instar des fourmis et des cafards, cette espèce a su s'adapter parfaitement à sa nouvelle niche écologique, à savoir le multimédia. Vous pensiez peut-être que, depuis tant d'années, la plupart des problèmes étaient réglés ? Détrompez-vous ! Certaines variétés de bogues, particulièrement résistantes aux débogueurs, prolifèrent depuis bientôt quinze ans, date à laquelle le couple PC-Dos inaugurait les déboires d'adressage mémoire. D'autres sont tellement sophistiqués que seuls des programmeurs marginaux ont pu en venir à bout, ridiculisant au passage les constructeurs qui les avaient engendrés. Encore ces bogues ont-ils des solutions rapides et parfaitement identifiées.

Bien plus pernicieux sont les incidents nés de la prolifération des périphériques (les logiciels de pilotage sont autant de bêtes noires pour les ordinateurs). Pilote pour la carte graphique, la carte son, le lecteur de CD-Rom, la vidéo numérique… Autant de sources de conflits qui se révèlent souvent difficiles à gérer.

Les CD-Rom à risque

Qu'en est-il des plates-formes ; les bogues ont-ils leurs préférences ? MS-Dos semble un terrain privilégié à leur prolifération. Il y a encore quelques mois, plus de 40 % des jeux vidéo pour MS-Dos, sur CD-Rom ou disquette, vendus à la Fnac étaient systématiquement retournés par les acheteurs ! A cela deux raisons majeures : des problèmes d'ins-

tallation ou de configuration. En pratique, l'acheteur essaie d'installer le logiciel, n'y arrive pas du premier coup et, redoutant ce système d'exploitation peu convivial qu'est MS-Dos, appelle aussitôt un dépanneur à la rescousse.

Les problèmes de configuration sont d'une tout autre nature. Ils témoignent d'une tendance du marché : les éditeurs de jeux vidéo développent des ruses de Sioux afin d'exploiter au mieux la puissance des cartes son et des cartes graphiques actuelles, tout en s'efforçant de rester dans la norme. De leur côté, les constructeurs d'ordinateurs, en quête perpétuelle des meilleurs prix, s'alimentent sur les marchés asiatiques en composants parfois approximatifs. Du coup, certaines cartes exotiques ne sont « compatibles » que jusqu'à un certain point.

Dans le monde cruel des CD-Rom de jeux sous Dos, il n'est pas

marche !

rare qu'un programme d'installation ne puisse détecter la présence d'un périphérique particulier. D'autre part, les logiciels sous Dos ont souvent des exigences en mémoire qui obligent à reconfigurer le PC. Disons-le tout de suite, cette tâche est compliquée, et peut tourner au drame. En bidouillant le système de votre micro-ordinateur, vous prenez le risque d'aggraver les choses. Si vos connaissances de la machine sont honorables, tentez votre chance. Sinon, sollicitez l'assistance des techniciens de l'éditeur : ils ont peut-être déjà répertorié votre problème et vous guideront efficacement au téléphone.

Sous Windows, on respire franchement mieux, l'interface graphique résolvant une grande partie des problèmes de mémoire sous Dos. Ce qui explique que les CD-Rom culturels ou éducatifs conçus pour Windows soient plutôt à l'abri des bogues. D'autant que, contrairement aux jeux, ils n'exploitent pas les ressources multimédias du PC au-delà des normes établies.

Quand au Mac, on en parle à peine. Même si l'offre en titres multimédias est sensiblement inférieure à celle des PC, notamment dans le domaine des jeux, le Macintosh n'usurpe pas sa légendaire simplicité d'emploi. A l'abri des problèmes d'incompatibilité, cette machine crée traditionnellement moins de soucis. Néanmoins, les incidents ne sont pas totalement absents.

Un terrain d'accueil favorable

Relativisons cependant l'ampleur des dégâts. Bien qu'il soit difficile d'obtenir des estimations fiables, le pourcentage de retour des CD-Rom pour dysfonctionnement est en réalité très faible. Ces éminents « zoologistes » que sont les responsables des *hot line* (terme désignant le support téléphonique des éditeurs et constructeurs) affirment que 50 à 80 % des appels pourraient être évités si leurs clients lisaient correctement les manuels d'utilisation.

Restent les vrais bogues. L'assistance technique de Microsoft remet à jour, chaque mois, un CD-Rom qui répertorie les incidents rencontrés. Au total, des milliers de réponses à des problèmes types rencontrés ça et là dans le monde, des centaines de pilotes spécifiques aux cartes graphiques les plus exotiques du marché… Chez Microsoft France, la *hot line* mobilise deux cents personnes. Logiciels bureautiques mis à part, elle a reçu au cours de chaque samedi de décembre jusqu'à cinq cents appels d'utilisateurs en détresse !

Nous vous livrons ici quelques pistes pour que vous soyez en mesure d'assurer vous-même les premiers soins en cas d'urgence. Et tout d'abord en diagnostiquant l'origine du mal. En soi, c'est déjà un début de solution. Le jeu des 1 000 bogues vous permettra de mieux comprendre le fonctionnement de votre micro-ordinateur, et de remédier à ses défaillances. Enfin, n'oubliez pas que le bogue se chasse avec méthode. Si vous vous laissez aller à l'affolement, à l'hésitation ou si vous méconnaissez le système, l'insecte risque d'accoucher… d'une véritable colonie !

SUR NOTRE CD-ROM

Dans un dossier baptisé « SOS CD » pour PC et « Ça peut servir » pour Mac, vous trouverez des outils en *shareware* pour faire face aux difficultés rencontrées lors de l'installation ou de la consultation d'un CD-Rom. Copiez-les sur votre disque dur, ils vous permettront de faire un diagnostic du problème et pourront même parfois vous dépanner ! En ce qui concerne les détails, voir le chapitre F, en fin d'article.

▶ Prévention

Lire entre les lignes

Afin d'éviter les problèmes, voici quelques précautions à prendre avant d'acheter un quelconque CD-Rom. Vérifiez minutieusement toutes les informations techniques affichées sur la boîte du CD-Rom et sachez lire entre les lignes. Si l'on précise que 4 Mo de mémoire vive sont nécessaires pour l'application, vous devez disposer de 8 Mo pour consulter correctement le CD – sachant que Windows ou le Système 7 du Mac occupent, au minimum, 2 Mo. L'autre embrouille possible réside dans le fait qu'un logiciel soit compatible Windows 3.1 et non Windows 95. Là aussi, il faut parfois interpréter les indications de l'éditeur.

Une fois que vous avez inséré votre CD-Rom dans votre micro-ordinateur, ayez le réflexe de commencer par consulter les fichiers texte qui, selon les cas, sont nommés Lisez-moi, Read Me ou Help (présents sur la majorité des CD-Rom du commerce). C'est généralement là que l'on découvre les informations techniques les plus pointues en ce qui concerne l'installation et la configuration du CD-Rom.

Le jeu des mille bogues

Entre le jeu de l'oie et celui des 1 000 bornes, ce jeu ne prétend pas lister de manière exhaustive tous les maux qui peuvent entraver l'installation ou la consultation d'un CD-Rom.
Sont but est de vous faire découvrir l'origine de vos problèmes, suggérer un maximum de pistes, vous conduire vers la solution la plus plausible. Car, dites-vous que s'il fallait l'écrire, la bible des bogues pèserait... quelques milliers de pages !

Les icônes du joueur

Pendant tout le parcours, vous devrez suivre les icônes correspondant à l'ordinateur ou au système d'exploitation pour lequel votre CD-Rom a été conçu (par exemple, s'il s'agit d'un logiciel sur MS-Dos, cherchez l'icône « C:»).

- TOUS
- TOUS LES PC
- TOUS LES MAC
- DOS
- WINDOWS 3.1
- WINDOWS 95

Vilains ou gentils bogues

Pas de panique ; testez d'abord cette solution.

Essayez ces logiciels utilitaires, ils devraient vous aider.

Pas de solution immédiate ; votre CD-Rom ne fonctionnera sans doute pas dans l'heure qui suit.

Règles du jeu

Ce jeu de piste s'articule en deux sections : le damier (ci-contre), fil conducteur de la partie et grâce auquel vous pourrez identifier vos problèmes, et les solutions, que vous trouverez dans les pages suivantes et qui sont regroupées en plusieurs sections (de A à F).

- Vous parcourrez dans l'ordre les vingt et une cases du damier, jusqu'à ce que votre (vos) bogue(s) soi(en)t identifié(s).
- Chaque fois que vous répondrez « oui » ou « il se pourrait » à l'une des questions posées dans le jeu, vous devrez exécuter dans l'ordre chacune des solutions proposées.
- Lorsque vous arrivez dans l'une des solutions (numérotées A1, A2... D7), lisez les paragraphes spécifiques à votre machine, lesquels sont identifiés par des icônes (voir ci-dessus).
- Certaines solutions peuvent renvoyer vers d'autres solutions*.
- Si le trajet entre les solutions mène à une impasse – impossible de répondre oui à toutes les questions posées – retournez, sur le damier, à la case qui suit la dernière case quittée.
- En cherchant la solution vous pourrez tomber sur « Prison » ou « Outils ». Si les suggestions que vous y trouvez demeurent inefficaces, poursuivez votre parcours.
- Le joueur qui arrivera sur la case 21 sans aucune solution à la clé à le droit de lire d'une traite toutes les solutions proposées !

* Si le parcours tournait en boucle, ce jeu se révélerait bogué.

les sections à problèmes

Démarrez à la case n°1 ou depuis l'une des sections suivantes :

DÉPART

1

LANCEMENT EXPLOSIF
Pas le temps de dire ouf. A peine installé, votre logiciel refuse de se lancer. Un message d'erreur système vient d'apparaître à l'écran.
8 — A2 TOUS — D1 TOUS

PÉRIPHÉRIQUES NON DÉTECTÉS
L'installation se passait bien... jusqu'à ce que le logiciel vous demande l'adresse des cartes son ou graphique.
7 — C2 TOUS — C4 TOUS

MÉMOIRE INSUFFISANTE
Avec 4 Mo de mémoire, le logiciel étouffe littéralement. Et, en plus, vous êtes sous MS-Dos ? Armez-vous donc de patience...
9 — TOUS B4

10

VIDÉOS ET SONS SACCADÉS
Les voix bégaient, les séquences vidéo, fréquemment hachées, prennent énormément de temps pour se charger.
17 — D2 TOUS — D6 TOUS

VIDÉOS DÉGRADÉES
Les vidéos semblent tramées. Un problème déjà rencontré sur vos autres CD-Rom.
16 — TOUS D6

EXCÈS DE LENTEUR
Entre chaque clic, le moment de supplice. Les pages-écrans sont si lentes à se charger qu'entre deux, on se prendrait à vouloir tricoter.
18 — D3 TOUS — D7 TOUS

19 — A3 TOUS

DE 1 à 3 : problème d'identification
DE 4 à 7 : problème d'installation
DE 8 à 11 : problème au lancement
DE 12 à 18 : problème pendant la consultation
DE 19 à 21 : problème inopinés

Index des solutions

(A) Avant toute chose
(B) La bonne installation
(C) Les bons « pilotes »
(D) Petits réglages
(E) La prison
(F) Les outils

A VOS MARQUES...
Pour ne pas vous égarer, faites un aller/retour dans cette direction, puis rejoignez la case 2.
A 1 tous — A3 tous

2 LECTEUR INTROUVABLE
Aïe ! D'emblée, votre ordinateur ne parvient pas à voir le lecteur de CD-Rom ; sa lettre ou son icône n'apparaît plus à l'écran...
A 4 tous — C3 tous

3 CD-ROM INDIGESTE
Impossible d'ouvrir ce CD-Rom. On a beau cliquer dessus, le nommer... à chaque fois, on a les mêmes messages d'erreur.
B1 tous — A3 tous

6 PILOTES EN DANGER
« Souhaitez-vous remplacer le logiciel untel par une version plus récente ? » Si ce type de message s'affiche, prenez vos précautions !
tous C1

5 ESPACE DISQUE INSUFFISANT
Désolé, Monsieur, nous jouons à portes fermées. Avant d'installer ce nouveau logiciel, dépoussiérez un peu votre disque dur.
B3 tous — D3 tous

4 IMPOSSIBLE D'INSTALLER
Comme le recommande la notice, vous avez tenté de lancer le logiciel d'installation. La sanction est immédiate : impossible d'exécuter ce programme.
A2 tous — B2 tous

CD AUDIO INVISIBLE
Vous vouliez écouter du rock'n roll... boudeuse, votre machine ignore superbement la galette.
tous C8

11 CONFLIT ENTRE EXTENSIONS
Immédiatement ou peu après son lancement, le logiciel connaît un plantage. Ne serait-il pas lui-même gêné par d'autres logiciels ?
tous D1

12 MAUVAISES POLICES
Les pages de texte sont illisibles, les polices s'affichent mal et présentent de grossiers effets d'escalier.
tous D4

15 PAS DE MUSIQUE
Question voix, tout est en ordre ; en revanche, la musique fait faux bon. Il n'y a vraiment que sur PC que l'on peut voir ça...
tous C5

14 ORDINATEUR APHONE
Silence radio. Plus un souffle dans les haut-parleurs. A l'écran, vous redécouvrez les charmes du cinéma muet.
tous C7

13 GRAPHISMES INSOLITES
Couleurs inversées ou image déformée... Ce sont les aléas des cartes graphiques et de leurs pilotes.
tous D5

PLANTAGE INÉDIT.
Ce CD-Rom fonctionnait parfaitement bien. Maintenant, il « plante » systématiquement, et toujours au même endroit...
C1 tous

20 PLANTAGES FAMILIERS
Ces plantages sont agaçants. Et il y a des secteurs « chauds » dans ce CD-Rom, qu'il vaut mieux largement contourner.
D1 tous — E4 tous

21 UTILISATEUR POISSEUX
Nous pensons que le diable vous a pris en sympathie. Seule issue : refaire le parcours. A moins, bien sûr, que vous ne préfériez le purgatoire...
tous E9

INFOGRAPHIE : JACQUES BEAUCHAMP

Les solutions

A • Avant toute chose

Avant de parcourir ce jeu, il est entendu que votre ordinateur est bien multimédia et que ses périphériques – carte vidéo, carte son et lecteur de CD-Rom – sont conformes aux normes établies par les industriels. Ce qui est vrai pour le Macintosh l'est beaucoup moins pour le PC…

A1 La bonne configuration

Sans ce minimum en matière de matériel, n'escomptez pas consulter les CD-Rom en toute quiétude. Et encore, la réalité dépasse ces chiffres, puisqu'un nombre croissant de CD-Rom ne peuvent réellement s'exprimer sans un processeur 68040 ou 486DX/2 et 8 Mo de mémoire vive.

tous Un ordinateur multimédia, c'est…
• un processeur 486DX (sur PC) ou 68030 (sur Macintosh);
• au moins 4 Mo de mémoire vive;
• une carte vidéo standard SVGA (640 x 480 pixels, en 256 couleurs);
• une carte son 16 bits (de préférence) compatible Sound Blaster (PC);
• un lecteur de CD-Rom double vitesse;
• une souris.

Si vous ne vous reconnaissez pas ici, inutile de retourner au damier. Votre gardien vous a préparé deux belles cellules : E8 ou E9.

A2 • Le bon système

Le programme d'installation « plante » dès que vous le lancez ? Sur PC, méfiez-vous ; une erreur de manipulation est si vite arrivée ! A moins que ce dysfonctionnement soit à attribuer à votre système d'exploitation.

C: Tous les CD-Rom multimédias sous MS-Dos, y compris les jeux, requièrent au minimum la version 5.0 de MS-Dos. Avec MS-Dos 4 impossible de faire jouer QuickTime ou Video for Windows. Pour notre part, nous recommandons la version 6.0 ou 6.2. En cas de pépins, vous disposerez à la fois de meilleurs outils et d'une meilleure assistance.

Vous avez MS-Dos 4 ? La prison, en E7 !

3.1 Vérifiez que ce CD-Rom n'est pas uniquement compatible avec Windows 95. Cela est encore rare, mais d'ici peu, les choses changeront. Prenez le temps de bien regarder le boîtier du logiciel; n'y figure-t-il pas quelque chose comme « CD-Rom (pour) Windows 95 » ?

Si oui, visitez les cellules E2, E4 ou E7.

95 Un certain nombre de CD-Rom pour Windows 3.1 ne fonctionnent pas sous Windows 95. Aucune étiquette ne le signale, et ils plantent dès leur lancement ou pendant la consultation, engendrant un message tel que « Problème de protection générale » (**écran 1**). Si en revanche vous tentiez de lancer un CD-Rom Dos depuis Windows 95, votre traitement sera particulier. Allez en B2.

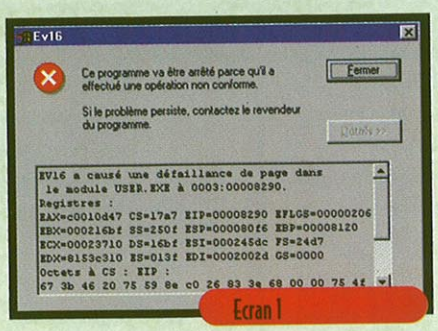
Rejoignez vos copains de Windows 3.1 dans les cellules E2, E4 ou E6.

N'auriez-vous pas par mégarde sélectionné l'option d'installation pour Power Macintosh ? Effectuez de nouveau l'installation. Vérifiez que certaines extensions ne sont pas désactivées.

Sur Macintosh les versions 7.0 à 7.5.1 du système d'exploitation sont fortement recommandées pour les applications multimédias. Si d'aventure la version de votre système est antérieure à la 7.0 (vérifiez ce point dans le menu Pomme/A propos de votre Macintosh), lancez le Tableau de bord Mémoire et vérifiez que l'option Adressage 32 bits est activée. Redémarrez.

Si vous possédez un Système 7.5, passez immédiatement en version 7.5.1. Allez en F2.

Votre système est *out*. Quel que soit votre Mac, passez en Système 7.5. Signalez ce fait au gardien : E7.



Ecran 1

Lorsque, sous Windows, survient un tel message, il est fortement recommandé de redémarrer votre micro-ordinateur.

A3 • Le coup du chiffon

Votre CD-Rom a toujours bien marché ; maintenant, il plante, et toujours au même endroit. S'il avait été bien rangé, bébé ne l'aurait sans doute pas barbouillé de confiture…

tous Prendre un chiffon bien propre (surtout pas le revers de votre manche !), imbibez-le légèrement d'alcool à 90 ou d'alcool à brûler, puis frottez la surface vierge du CD-Rom. Evitez les traces de doigts en manipulant systématiquement le disque par la tranche. Sinon, approchez-vous de la lumière et observez attentivement la surface vierge du CD-Rom afin d'y rechercher la présence de rayures plus ou moins profondes.

Testez la défectuosité du CD-Rom avec le programme CHKCDR (sur PC) ou Sos Disque (sur Mac), en F1.

Le CD-Rom est HS. En prison, cellule E3 !

A4 • Le lecteur fantôme

Le lecteur de CD-Rom n'est plus reconnu par la machine ? En premier lieu, vérifier qu'il ne s'agit pas d'un problème de câblage…

tous Si vous possédez un lecteur de CD-Rom SCSI externe, vérifiez que tous les branchements sont corrects et que, le cas échéant, le bouchon de terminaison est présent.
Par ailleurs, avez-vous récemment installé de nouveaux périphériques SCSI ? Dans ce cas, testez leurs numéros SCSI ou débranchez tout. Sur

PC, les lecteurs de CD-Rom externes sont reliés à une carte SCSI. Un logiciel identifie cette carte lors du démarrage du micro-ordinateur et affiche un message. Quel est-il ? Reportez-vous au manuel d'installation de cette carte avant de tenter quoi que ce soit.

Est-ce que la diode de votre lecteur de CD-Rom s'allume lorsque vous y insérez un disque ? Une fois le CD en place, refermez le tiroir puis collez aussitôt l'oreille devant le lecteur de CD-Rom. Entendez-vous les petits gazouillis émis par le moteur et par la tête de lecture ?

Si l'un des deux cas de figure se présente, le lecteur n'a probablement rien. Allez en C3.

Ce pourrait bien être une panne de lecteur (très rare). Avant d'aller en E8, tentez d'en savoir plus auprès du constructeur, en E6.

Avez-vous récemment installé de nouveaux périphériques SCSI ? Sous Système 7.5, lancez le tableau de bord Echange Mac/PC et cliquez sur Options… Si le lecteur de CD-Rom ne répond toujours pas, débranchez tous les périphériques SCSI et redémarrez.

Pour une raison quelconque, le lecteur de CD-Rom n'a peut-être pas été « monté » par le système. Lancez le tableau de bord Echange Mac/PC et cliquez sur Options ; la marque du lecteur de CD-Rom doit clairement apparaître (Sony, IBM, Matsushita…).
Oui ? Alors il s'agit d'un problème de pilote. Allez en C3.

Non ? le disque n'apparaît pas ? Et pourtant, aucun autre appareil SCSI n'est connecté à l'ordinateur ? Votre peine sera lourde : E6.

Lancez le logiciel SCSI Utilities et cliquez sur le bouton Mount : F1.

B•La bonne installation

B1• Le CD-Rom *ad hoc*

Cela peut arriver à tout le monde : un achat précipité, une inversion dans les étiquettes… et vous voilà avec un mauvais disque.

PC Les CD-Rom Mac et les CD-I sont illisibles sur PC. Windows vous signalera l'absence de « disquette » dans le lecteur. Regardez ce qui est inscrit sur la boîte.

Dans les deux cas, la prison, en cellule E2, voire E3.

S'il s'agit d'un CD-Rom PC ou d'un CD-I, le disque sera immédiatement éjecté. En revanche, si vous voyez apparaître sur le bureau un CD-Rom comportant des fichiers impossibles à exécuter avec des icônes grises en losange – du genre Install.ex_ (écran 2) –, c'est qu'il s'agit là encore d'un disque PC.

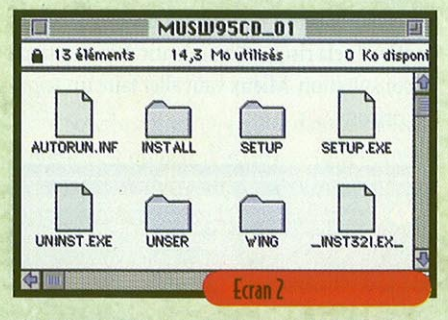
Dans les deux cas, la prison en E2 ou E3 !

B2 • De l'art d'installer sur PC

Heureux les propriétaires de Macintosh, qui n'ont pas à subir les misères de l'installation. Car sur PC, la présence de trois environnements complique autant de fois les choses.

C: Vous vous êtes positionné sur le lecteur de CD-Rom en tapant D: (ou la lettre correspondant à ce périphérique), puis le nom du logiciel d'installation comme spécifié sur votre manuel. Si le message *This Program requires Microsoft Windows* apparaît, lancez Windows (tapez Win) et faites comme ci-dessous.

3.1 Lancez le Gestionnaire de programmes de Windows, positionnez-vous sur le CD-Rom et double-cliquez sur l'icône du programme d'installation, généralement nommée Setup ou Install (au cas où vous ne les verriez pas, utilisez la fonction Rechercher).
Cela ne marche pas ? Vérifiez sur la notice du logiciel que vous n'êtes pas en train d'installer un CD-Rom MS-Dos ; le cas échéant, quittez Windows et faites comme ci-dessus.



Voici ce que l'on peut voir lorsqu'on introduit un CD-Rom PC dans un Mac muni de l'utilitaire Echange PC/Macintosh.

95 Ce n'est pas parce que la mention « compatible Windows 95 » figure sur la boîte que ce logiciel dispose de l'admirable fonction d'installation Autoplay. Ouvrez l'icône du lecteur de CD-Rom et double-cliquez sur l'icône du programme d'installation, généralement nommée Setup ou Install.

Dès que vous cliquez sur le logiciel d'installation, une fenêtre Dos apparaît, puis plus rien. Vous essayez probablement de lancer un CD-Rom MS-Dos depuis Windows 95. Plusieurs solutions s'offrent à vous, mais aucune n'est garantie. La première solution consiste à lancer l'utilitaire Commandes MS-Dos puis à taper la commande d'installation comme cela est indiqué au paragraphe Dos ci-dessus.

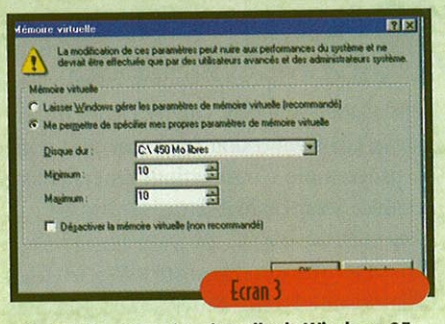
La seconde solution consiste à redémarrer l'ordinateur en mode MS-Dos. Mais attention ! les pilotes de CD-Rom et de clavier ne seront plus chargés. Il faut configurer MS-Dos : E1.

B3 • Un disque dur spacieux

Il ne vous reste que quelques Ko d'espace libre sur le disque ? Le mieux, c'est de supprimer quelques logiciels inutiles. Si vous n'y tenez pas, voici quelques moyens de grappiller quelques méga-octets.

tous Première solution : compresser les logiciels dont vous ne vous servez que peu souvent. Mais pas n'importe comment. Evitez les utilitaires du genre « Double Disk », qui compressent l'intégralité du disque dur. Préférez-leur des logiciels qui compressent les fichiers un par un. Les logiciels de compression en copie libre abondent dans les environnements PC et Macintosh.

3.1 95 Avant de vous adonner à la compression de fichiers, vérifiez qu'une trop grande quantité de mémoire virtuelle n'a pas, par hasard, été attribuée à Windows. Sous Windows 3.1, rendez-vous dans le Panneau de configuration et double-cliquez sur l'icône 386, options Mémoire virtuelle puis Changement. Modifiez ou supprimez temporairement la taille de la mémoire virtuelle.
Sous Windows 95, lancez le logiciel Système (Panneau de configuration), cliquez sur Performances/Mémoire virtuelle. Dans Minimum,



L'utilitaire mémoire virtuelle de Windows 95 : un moyen simple, mais lent, de pallier la pénurie de mémoire vive.

fixez 0 ; dans maximum, 1 (**écran 3**).
Dans les deux cas, redémarrez Windows, puis mesurez à nouveau l'espace disponible sur le disque. Si rien n'y fait, quittez Windows et procédez comme sous MS-Dos.

Cette solution est un pis-aller. Windows a besoin de mémoire virtuelle afin de lancer certains logiciels qui, sans elle, risquent de ne plus fonctionner. Sitôt consulté le CD-Rom, rétablissez la mémoire virtuelle telle qu'elle était auparavant… ou changez de disque dur : E8.

Allez dans le Tableau de bord Mémoire afin de vé»rifier que de la mémoire virtuelle n'ait pas été installée. Sinon compressez, désinstallez ou changez de disque dur… E8.

Un super logiciel de compression en F1 !

B4 • La chasse au kilo-octet

On vous avait prévenu : 4 Mo de mémoire vive, c'est franchement juste. Pour pouvoir lancer votre CD-Rom, il va falloir désactiver de la mémoire tous ces logiciels qui, dans le cas présent, ne vous sont d'aucune utilité. Sur Dos, préparez-vous au pire !

Bien souvent, les logiciels de jeu MS-Dos refusent de s'exécuter, faute de mémoire, alors que, de ce côté-là, vous êtes plutôt bien pourvu. Le problème, c'est que ces logiciels ont surtout besoin des 640 premiers Ko de votre espace mémoire, une zone que l'on nomme mémoire conventionnelle. Or c'est justement là que réside le système d'exploitation, ainsi que les principaux pilotes.

Lisez très attentivement la notice du CD-Rom. Il doit nécessairement y figurer la manière d'optimiser la mémoire conventionnelle de votre PC. Sinon, recherchez sur le CD-Rom un fichier qui se nomme Lisez-moi ou *Read me*.

Les choses se gâtent dangereusement. Vous allez devoir créer une disquette système (encore appelée disquette de boot). Si vos connaissances en matière de MS-Dos sont infimes (sur ce point, rassurez-vous ; vous n'êtes pas le seul à vous trouver dans cette situation !), demandez un expert : E4.

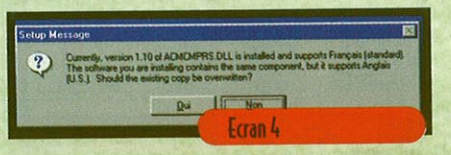
3.1 95 Vous devez, dans un premier temps, désactiver tous les programmes « gadget » qui résident en permanence dans la mémoire de Windows. Ce peut être un agenda, une horloge, un gestionnaire de polices ou de réseau, etc.
Si cela ne suffit pas, il faut recourir à la mémoire virtuelle. Cette fonction simule littéralement la mémoire vive manquante, en utilisant à cette fin le disque dur. Faites le contraire de B3.

Cette solution n'est vraiment pas des plus recommandables : la consultation du CD-Rom va souffrir d'une lenteur horripilante. Et si vous investissiez dans de la mémoire ? E8.

Après avoir quitté toutes les applications, vérifiez dans le menu Pomme/A propos de votre Macintosh la place mémoire totale restant disponible. En manque-t-il beaucoup afin de lancer le logiciel ?

Désactivez toutes les extensions, Tableaux de bord et gadgets inutiles qui amputent la mémoire. Désactivez tout ce qui concerne Appleshare et les réseaux. Enfin, ne conservez que les polices de caractères standard avec le Système. Redémarrez, puis tâchez de relancer le logiciel.

Vous tenez absolument à voir ce CD-Rom ? Dans ce cas, créez de la mémoire virtuelle grâce au Tableau de bord Mémoire. Mais attention ! cela risque d'en ralentir excessivement la consultation. Mieux vaut aller faire un séjour en prison : E8.



Pendant l'installation, certains CD-Rom tenteront d'effacer des pilotes présents sur votre disque dur. Ne vous laissez pas faire !

C• Les bons « pilotes »

C1 • Effacement des anciens pilotes

Voilà ce qui arrive à force d'installer de nouveaux CD-Rom : les programmes recopient n'importe quoi n'importe où, écrasent d'anciens pilotes… bref, l'ordinateur se « salit ». Jusqu'au jour où vos anciens CD-Rom ne fonctionnent plus.

PC Normalement, Windows et MS-Dos doivent vous prévenir quand le logiciel d'installation d'un CD-Rom tente de remplacer des fichiers déjà présents sur votre disque dur (**écran 4**). Si vous savez exactement de quoi il retourne, acceptez cette proposition. Mais dans le doute, le mieux est d'abord de refuser ; en effet, il y a de fortes chances que le programme fonctionne correctement.

Notez un par un le nom des fichiers incriminés, tout en refusant qu'ils soient remplacés. Cela fait, cherchez l'emplacement de ces fichiers sur le disque dur et recopiez-les un par un dans un répertoire personnel de secours. Procédez à une nouvelle installation du logiciel en acceptant le remplacement. Si, à l'avenir, de nouveaux problèmes – qui conduisent à incriminer ces fichiers – surgissent, vous saurez qu'il faut remplacer ces derniers par les originaux.

Trop tard ! Certains CD-Rom anciennement installés sur votre disque dur pourraient ne plus fonctionner. Dans ce cas, n'hésitez pas à les réinstaller ou bien remettez à jour les pilotes en question. Allez en E5.

De nombreux CD-Rom installent QuickTime dans votre dossier Système. Si QuickTime est déjà présent, il serait dommage que vous le remplaciez par une version qui est peut-être plus ancienne.

Avant d'installer quoi que ce soit, ouvrez le CD-Rom, recherchez-y les extensions QuickTime et SoundManager, et comparez leur numéro de version avec les versions qui sont présentes dans votre dossier système.

Si le mal est déjà fait, réinstallez les dernières versions de QuickTime et SoundManager à partir de notre CD-Rom : F1.

Ecran 5

Veillez à ne pas confondre le mode Super VGA de Windows avec celui qui est propre à votre carte graphique.

C2• Carte graphique mal pilotée

Qu'une carte graphique soit mal gérée par un logiciel est chose courante sous MS-Dos. Avec Windows ça l'est déjà beaucoup moins. Quant au Macintosh, il sourit, narquois.

Afin de pallier les problèmes d'incompatibilité entre logiciels et cartes graphiques, les constructeurs et les éditeurs ont mis au point la norme Vesa. La plupart des jeux et des cartes graphiques doivent reconnaître le mode Vesa, qui permet d'accéder à la résolution SVGA sous MS-Dos (640 x 480 pixels en 256 couleurs). Lisez attentivement la notice de votre jeu, ainsi que le manuel de votre carte d'affichage vidéo afin de trouver mention de ce pilote.

Pour savoir si votre micro-ordinateur est capable de supporter le mode Vesa, tapez sous MS-Dos 6.0, la commande MSD.Exe et choisissez l'option vidéo.

La sale affaire que voilà ! A condition qu'ils connaissent votre carte, seuls nos geôliers sauront vous dépanner. Essayez E4 puis E6.

Sous Windows, assurez-vous que le logiciel de pilotage de votre carte vidéo est bien activé. Allez dans le Panneau de configuration et lancez le logiciel Affichage **(écran 5).** Vérifiez que le nom du pilote utilisé corresponde bien à celui de votre carte, et non pas – par exemple – à Standard VGA Windows. Choisissez la résolution correspondant au mode SVGA (640 x 480 pixels en 256 couleurs).

Profitez de votre réclusion à l'intérieur de la prison pour réinstaller sereinement les pilotes de votre carte vidéo à partir des disquettes originales : E5.

Cela ne peut pas arriver. Allez en D5.

C3• CD-Rom mal piloté

Lorsque la lettre ou l'icône correspondant au lecteur de CD-Rom n'est plus accessible, c'est qu'il n'y a plus de pilote dans l'avion... pardon, dans l'ordinateur !

Le chargement du pilote de CD-Rom n'a pas eu lieu. Le programme MSCDEX a peut-être été effacé, à moins que les fichiers Autoexec ou Config.Sys n'aient été modifiés (si vous ne trouvez aucune explication à ce phénomène, tâchez, par précaution, de passer un antivirus sur votre disque dur).

Vous pouvez vérifiez la présence de MSCDEX en mémoire en tapant, sous MS-Dos, la commande Mem /C/P. Si ce programme est absent, installez de nouveau le pilote du CD-Rom depuis les disquettes Windows qui sont fournies avec votre micro-ordinateur.

MSCDEX a disparu ou est endommagé. Reprenez les disquettes d'installation de Windows. Vous êtes en examen, en E6.

Incomparablement mieux conçu que ses prédécesseurs, Windows 95 reconnaît automatiquement les CD-Rom SCSI ou IDE. Lancez le logiciel Ajout de périphériques et suivez les écrans d'aide. En mode recherche automatique, votre lecteur doit normalement être détecté.

Passez en mode manuel, reprenez les disquettes fournies avec le lecteur CD-Rom et réinstallez le pilote *ad hoc* : E5.

Assurez-vous que toutes les extensions nécessaires au lecteur de CD-Rom sont à leur place dans le dossier Extensions du dossier Système. Ces logiciels sont au nombre de six **(écran 6).** Si l'une de ces extensions manque, recherchez-la dans la disquette d'installation du Système.

Sous Système 7.5, vérifiez dans le Tableau de bord/Gestionnaire d'extensions que l'extension Apple CD-Rom est cochée. Le cas échéant, redémarrez.

Vous avez perdu les disquettes d'installation ? Vous avez de la chance : ces pilotes sont présents sur notre CD-Rom – à condition que vous puissiez le lire... F1.

C4 • Carte son mal pilotée

Avec la carte d'affichage et la mémoire, la carte son représente la troisième source d'ennuis sur PC, surtout et encore à cause des matériels incompatibles. Mais les éditeurs de jeu ont aussi leurs parts de responsabilité.

Un bon CD-Rom sous MS-Dos doit en principe détecter automatiquement la présence de la carte son dans l'ordinateur. Quand tel n'est pas le cas, le logiciel d'installation risque de vous demander d'obscurs paramètres :

- l'IRQ identifie l'emplacement de la carte son sur la carte mère de l'ordinateur ;
- les plages DMA indiquent à la machine dans quelle zone de mémoire se trouvent les pilotes de la carte son ;
- les adresses d'entrées/sorties correspondent à la sortie audio, à l'interface Midi et au synthétiseur.

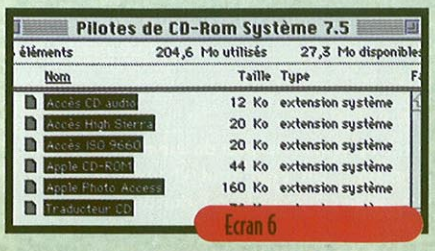
Ces paramètres doivent impérativement figurer sur le manuel d'utilisation de l'ordinateur ou de la carte son. Vous devez vous y référer. C4.

Afin de détecter votre carte et identifier l'IRQ, entre autres, tapez, sous Dos 6.0, la commande MSD.Exe (non disponible sur Dos 7.0).

A moins que vous n'ayez bidouillé votre carte (vérifiez les câblages internes) ou que cette dernière soit morte (peine E8 – rarissime), parlez-en au gardien de la cellule E4.

Sous Windows, allez dans le Panneau de configuration, lancez l'utilitaire Gestionnaires (Win 3.1) ou Système (Win 95) et vérifiez que le pilote correspondant à votre carte audio est bien installé ou activé.

Si tel n'est pas le cas, ouvrez les manuels de la carte son ou ceux de Windows (chapitre installation de périphériques) : E5.



Ecran 6

Les six extensions indispensables sur Macintosh pour le bon pilotage du lecteur de CD-Rom.

E• La prison

E1 • Méditez la notice...

... Ou plutôt les notices. A savoir : notice du CD-Rom, fichier Lisez-moi sur le CD-Rom, manuel du micro-ordinateur, du système d'exploitation, des périphériques (la carte son et la carte graphique). Il serait regrettable que l'une d'entre elles se soit égarée. Sur PC, potassez donc le Dos, et ce, même si vous êtes sous Windows 95. Croyez-nous ! ce temps perdu, vous le récupérerez très vite demain.

E2 • Saluez votre revendeur

Si la défaillance de la marchandise ou une erreur de livraison est flagrante, le revendeur doit en principe vous remplacer le produit sur-le-champ. S'il n'a plus de stock, insistez pour qu'il repasse commande.

E3 • Changez de disque

Mettez le disque endommagé dans une enveloppe. Signalez brièvement l'incident et retournez le tout à l'éditeur, sans oublier de mentionner votre adresse.

Concernant d'éventuels bogues, demandez-lui si une version plus récente de votre CD-Rom ne serait pas commercialisée (une version compatible Windows 95 ou Power Mac, par exemple).

E4 • La ligne rouge

Les meilleures *hot line* ont tout vu, tout entendu, et disposent d'outils et de solutions qui répondent à des centaines de cas de figure. Afin d'économiser temps et argent – téléphone oblige – analysez bien le problème avant de les appeler (notre jeu est fait pour ça).

E5 • Réinstallez les logiciels

Ressortez les disquettes d'installation du système d'exploitation et des pilotes de périphériques. Avant même de procéder à une nouvelle installation, lisez attentivement les manuels de l'ordinateur, chapitres Mise à jour du Système ou Installation de nouveaux pilotes (ou Gestionnaires).

E6 • Appelez le constructeur

Il est votre ultime salut. Profitez-en pour lui dire ce que vous pensez de la compatibilité de son matériel.

E7 • Changez de système

Pour une fois, écoutez votre entourage... Ce ne sont quand même pas les quelques centaines de francs que coûte la mise à jour d'un système d'exploitation qui vont vous effrayer.

E8 • Changez de matériel

Trop vieux, trop lent, trop peu de mémoire, ou tout simplement HS... On peut tout changer dans un micro : lecteur de CD-Rom, disque dur, mémoire vive, carte vidéo, *joystick*... Les processeurs eux-mêmes peuvent être accélérés, remplacés ou boycottés. Demandez le catalogue !

E9 • Changez d'ordinateur !

Cette fois-ci, optez pour du vrai multimédia...

Navrés pour le détour : filez en C7.

C5 • Midi mal piloté

Sur PC, toute carte compatible Sound Blaster est capable de rejouer des fichiers Midi. Dans le monde Mac, le Midi est interprété avec moins de brio par QuickTime 2.0.

Afin de piloter le Midi, les logiciels MS-Dos doivent mémoriser deux paramètres énumérés en C4. Retournez-y !

Plusieurs pilotes Midi peuvent cohabiter sous Windows. Le tout est de sélectionner le bon. Allez dans le Panneau de configuration, lancez l'utilitaire Gestionnaires (Win 3.1) ou Multimédia (Win 95), et vérifiez que le pilote Midi de votre carte son est bien installé ou activé.

Le manuel de la carte son est votre Bible. Méditez-le en prison : E5.

Le Macintosh n'est capable de gérer le Midi que depuis la version 2.0 de QuickTime. Assurez-vous que vous possédez bien ce logiciel. En outre, vérifiez que l'extension QuickTime Instruments figure bien dans le Dossier Extensions.

Installez la dernière version de QuickTime. à partir de Villagina : F1

C6 • Actualiser les pilotes

Navré de vous le faire savoir, mais il semblerait que vos cartes – graphique et son – aient de la bouteille. Ne désespérez pas : leurs constructeurs compatissants ont peut-être développé de nouveaux pilotes plus performants. La chasse au « driver » est ouverte...

Ces pilotes sont gratuits, le tout est de savoir où se les procurer. Les sources sont :
- le constructeur de votre ordinateur ;
- la *hot line* des éditeurs ;
- le site Internet ou Compuserve du fabricant de la carte, ou tout réseau diffusant des logiciels ;
- certaines compilations de *sharewares* (rares).

Sur PC, l'installation de nouveaux pilotes n'est pas toujours aisée. Préparez cette expérience au calme, manuels en main, en E5.

C7 • Plus de son...

Premier réflexe à avoir : essayer de faire dire quelque chose à la machine, histoire d'éliminer l'hypothèse d'une éventuelle panne...

Vérifiez, en premier lieu, les connections haut-parleurs/carte son. Le volume des haut-parleurs ou celui du logiciel de lecture ne seraient-ils pas réglés sur zéro ?

Lancez les logiciels livrés avec votre carte son. Ces utilitaires doivent vous être fournis à la fois sous Windows et MS-Dos. Jouez au puzzle sonore, essayez avec les sons Système de Windows. Si ça marche, c'est que le logiciel de musique est mal configuré ou que le pilote du CD audio est mal sélectionné. Allez en C4.

Windows est encore muet ? Allez en C4, ou bien réinstallez les pilotes : E5.

Vérifiez dans le Tableau de bord que le volume des haut-parleurs ne soit pas nul. Assurez-vous que l'extension Sound Manager est présente dans le dossier Système. Ce logiciel, qui améliore les capacités sonores du Macintosh, est fourni avec QuickTime 2.0.

Installez Sound Manager : F1.

C8 • Plus de CD audio

N'importe quel lecteur de CD-Rom lit des CD audio, quelle que soit la nature de la carte son. Il faut cependant disposer des pilotes adéquats et des logiciels capables de lire ces galettes-là.

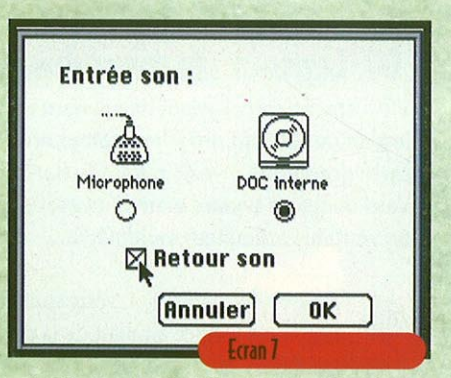
Insérez un CD audio, puis lancez votre logiciel de lecture (lecteur CD audio et autre...).
Si le CD audio et ses pistes sont inaccessibles depuis ce logiciel, allez en C3.

Enfichez un écouteur dans la sortie casque du lecteur de CD-Rom située sur la face avant de l'ordinateur. Si la musique sort correctement dans le casque et que le volume du logiciel de lecture n'est pas sur zéro, allez dans Panneau de configuration/Multimédia/CD audio et vérifiez que le volume du casque n'est pas lui non plus à zéro.

En cas de problème de pilote, regardez en C4. Le mieux, c'est encore la prison : E5.

Windows 95, le rêve ! A peine le CD audio est-il inséré que la musique sort. Si ce n'est pas le cas, lancez l'utilitaire Lecteur CD situé dans les Accessoires Multimédia et sélectionnez les morceaux à interpréter.

Vous avez un problème de pilote. Allez en C4.



Sur Macintosh, n'oubliez pas de cocher, dans le Tableau de bord Son, la case Retour son. Sans cela, pas de CD audio.

Vérifiez dans le Tableau de bord Son que le volume du haut-parleur ne soit pas nul et que les options Retour son et Doc interne soient sélectionnées (**écran 7**). Enfichez un écouteur dans la sortie casque du lecteur de CD-Rom située, selon le modèle, sur la face avant ou arrière de l'ordinateur. Insérez un CD audio, puis lancez le logiciel Lecture audio CD.

Si le disque CD audio n'apparaît pas sur le bureau, ou si, dans la fenêtre du logiciel Lecture audio CD, aucune piste n'est visible, c'est qu'un des pilotes manque à l'appel. Allez en C3.

D • Petits réglages

D1•Supprimez les gadgets

Accessoires de bureau, doubleurs de disque, utilitaires miracles... Votre système s'apparente à une poubelle instable en équilibre sur une étagère. Afin de vous épargnerdes « plantages », supprimez ces gadgets !

Avant d'installer un nouveau logiciel, pensez à désactiver tous les programmes résidents susceptibles d'introduire des événements indésirables pendant la consultation :

- doubleur de mémoire vive (Ram Doubler) ;
- optimiseur de mémoire sous Dos ou Windows (Qemm...) ;
- compresseur de disque dur (DoubleSpace, AutoDoubler...) ;
- utilitaires générant du son (carillon, agenda avec alarmes...) ;
- Economiseur d'écran, etc.

Dans le doute, boycottez tout. Sous Windows 3.1 et 95, enlevez aussi les programmes contenus dans l'utilitaire Démarrage.

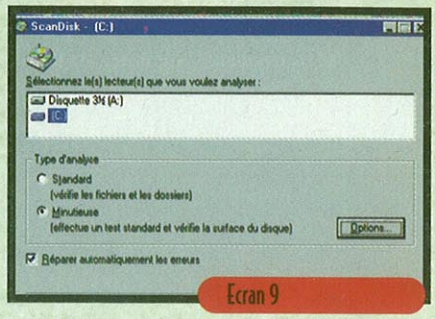
La solution est trop facile et le « plantage » persiste ? Vous allez devoir être très patient : vérifiez de nouveau les points A2, A3, B1 et D5, pas moins ! Il y également la prison : E4.

D2•Lecteur de CD-Rom double lenteur

Avant de vous lamenter sur les performances de votre lecteur, ne pourriez-vous pas l'accélérer un peu ? La recette se nomme mémoire cache. Plus on en met, plus ça va vite... N'espérez quand même pas passer de la seconde en troisième !

Tachez de savoir si Smartdrv, le gestionnaire de mémoire cache du Dos, est activé. Pour cela, tapez la commande Type Config.Sys/P ou Type Autoexec.Bat/P. Vérifiez que le mot Smartdrv apparaît à l'écran. Les chiffres immédiatement après indiquent quelle quantité de mémoire est affectée au cache sous Dos et sous Windows. Modifiez ce chiffre à votre convenance, puis enregistrez les modifications.

Le panneau de configuration de Windows. Il est incontournable en cas de problème. Sections les plus visitées : les logiciels Système et Gestionnaires.



ScanDisk, précieux outil de Windows 95 et MS-Dos 6, analyse et répare le disque dur. Il en améliore également les performances.

De toute manière, mieux vaut se reporter au mode d'emploi de MS-Dos, en E1.

Windows 3.1 utilise le même système de cache que MS-Dos. Voir ci-dessus.

Allez dans le Panneau de configuration (**écran 8**), lancez l'utilitaire System, cliquez sur Performances, Système de fichiers puis CD-Rom. Là, déplacez le curseur horizontal pour paramétrer la taille du cache. Redémarrez.

Lancez le Tableau de bord Mémoire puis affectez autant de mémoire cache que vous le souhaitez. Attention, celle-ci sera directement prélevée sur la mémoire vive !

D3• Disque dur trop lent

Tandis que vous vous morfondez en attendant la prochaine image, le disque dur ne cesse de tourner. Sa diode s'allume en permanence, et – surtout – cela s'entend. Qu'attendez-vous pour agir ?

Votre disque dur est soit saturé, soit fragmenté. Idéalement, il faut en permanence conserver 10 % d'espace libre. Ne franchissez pas ce seuil. Commencez donc par faire de la place : B3. Ensuite, utilisez un logiciel capable de défragmenter le disque dur, tel les Norton Utilities. Vérifiez qu'il n'y ait pas 10 Mo ou 20 Mo de mémoire virtuelle installée (regardez en B4).

Sous Windows 95 ou MS-Dos 6.0, vous disposez de la commande ScanDisk (**écran 9**). Cet outil peut améliorer notablement les performances de votre disque dur, et même vous

F1 • Les outils

Vous trouverez, sur notre CD-Rom :

pour PC
CHKCDR (MS-Dos) identifie et teste vos CD-Rom.
Wubench et 3DBench testent les performances de l'ordinateur…

pour Macintosh
Sos disque teste les CD-Rom et le disque dur.
SCSI tools détecte les lecteurs de CD-Rom externe.
Patch 7.5.1 : la mise à jour du Système 7.5 en 7.5.1
Pilotes multimédias : QuickTime 2.1, CD-Rom, son, CD audio…

permettre de récupérer quelques méga-octets.

A moins de reformater le disque dur, il n'est pas interdit d'investir, E8.

D4 • Attention à la police !

Le problème avec les polices de caractères, c'est d'en conserver ni trop, ni trop peu. L'équilibre est particulièrement délicat à conserver lorsque, de plus en plus, les logiciels ont tendance à en rajouter.

Si votre micro-ordinateur déborde de polices, des conflits peuvent apparaître. Enlevez les. En outre, méfiez-vous particulièrement des utilitaires comme ATM ou Type Reunion. Faites un test sans eux. Inversement, est-ce-que toutes les polices de caractères originales dus ystème sont bien installées ? E5.

Désactivez toutes les polices gadgets et ne gardez que les originales. Il se peut que le CD-Rom recopie ses propres polices sur le disque dur, mais que celles-ci ne soient pas automatiquement reconnues une fois l'installation terminée. Par précaution, redémarrez votre micro-ordinateur après l'installation.

D5 • De curieuses couleurs

Sur PC comme sur Macintosh, un conflit entre le logiciel et l'affichage vidéo peut prendre différentes tournures. Il y a les CD-Rom qui refusent de se lancer, ceux qui affichent des couleurs farfelues. Les plus malins plantent.

Sous Dos, les problèmes d'affichage sont immédiats : image déformée, couleurs inversées, « plantage »… On en revient toujours à ces problèmes de pilote Vesa. Filez en C2 si vous ne tenez pas à changer de carte vidéo.

Nombre de CD-Rom refusent de se lancer autrement qu'en affichage SVGA (640 x 480 pixels en 256 couleurs). Si ce n'est déjà fait, basculer dans ce mode en utilisant le logiciel Affichage du Panneau de configuration. Le cas échéant, et si votre pilote d'écran le permet, désactivez l'écran virtuel (*panning*).

Suite à un conflit entre le logiciel et votre carte d'affichage, Windows plante pendant la consultation (apparaît un message du genre *Out of Memory*). Si cela y ressemble, changez de logiciel ou de carte d'affichage : E4 ou E8.

Ce logiciel peut ne pas reconnaître le mode d'affichage actuel. Utilisez le Tableau de bord Moniteurs pour descendre successivement l'affichage en mode 256 couleurs, puis 16 couleurs. N'auriez-vous pas installé un gadget du genre écran virtuel ? Toutes les applications sont-elles bien fermées ?

Si le mal perdure, changez de logiciel ou de carte d'affichage : E4 ou E8.

Testez les performances de votre carte graphique avec les logiciels 3DBench (PC) et Speedometer (Mac) : F1.

D6 • Affichage poussif

C'est un fait ; sur votre machine, les séquences vidéo sont laides, l'affichage est lent. Et le phénomène concerne tous vos CD-Rom. Première visée : la carte graphique…

Cruel paradoxe : la plupart des CD-Rom Windows ou Macintosh sont conçus pour travailler en 256 couleurs. Nombre d'entre eux (deux ou trois sur dix ?) refusent d'être lancés en milliers de couleurs. Or, c'est dans ce mode que sont affichées les séquences vidéo. Faites le test, affichez la même séquence en milliers de couleurs, puis en 256. La plupart du temps, vous obtenez des vidéos moirées, « sales ».
Qui plus est, certaines cartes graphiques contemporaines se révèlent très lentes lorsqu'elles travaillent en 256 couleurs, mode pour lequel elles n'ont pas été conçues. Pour les plus anciennes c'est tout le contraire !

Testez les performances de votre carte graphique avec les logiciels 3DBench (PC) et Speedometer (Mac) : F1.

Pas besoin d'outils pour constater que votre vieille carte ne fait plus le poids face au multimédia. Vous connaissez la sentence… E8.

D7 • Lenteur : le micro-bilan

Visiblement, cette lenteur ne provient ni du lecteur de CD-Rom, ni de l'ordinateur, ni de la carte graphique… mais d'un peu partout. Voici quelques tuyaux avant d'investir dans un véritable ordinateur multimédia…

A partir du moment ou votre configuration est limitée au plan de la puissance, vous ne pourrez raisonner qu'en terme de compromis. Avec quelques réglages, certains CD-Rom seront, au mieux, regardables, mais à quel prix !

Le moment est venu de tester les connaissances acquises au cours de notre jeu. Récapitulons ! vous devez :
- désactiver toutes les extensions : D1 ;
- désengorger, nettoyer, défragmenter, si possible, le disque dur : B3, D3 ;
- affecter le plus de mémoire cache possible au lecteur de CD-Rom : D2 ;
- désactiver la mémoire virtuelle : B3 ;
- déterminer le mode d'affichage vidéo le plus rapide : D6.

Conseil d'ami : ayez toujours à portée de main des utilitaires de « survie » comme les Norton Utilities. Tout y est : défragmentation, optimisation et réparation du disque dur, détection des périphériques de stockage externe ou interne, récupération des fichiers perdus… Aussi vital qu'un tableur ou un traitement de texte.

Ouf ! Si après cela rien n'y fait, transportez votre micro à Lourdes, ou allez en prison à perpétuité : E9.

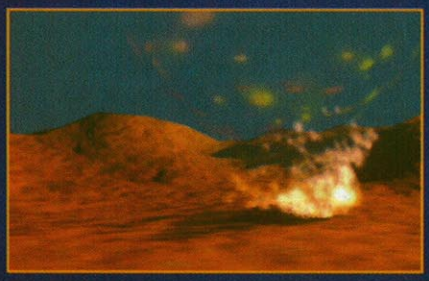
Testez les performances de votre micro-ordinateur avec les logiciels Wubench (PC) et Speedometer (Mac) : F1.

/ Julien Demoly

COLOR TRILOGY®

mortelles couleurs

disponible à la Fnac et chez les meilleurs revendeurs.



PC Team (89%)
Certainement un des premiers jeux à être aussi beau ! Certainement le top pour les fervents d'aventure.

Pour la première fois sous Windows, un jeu d'aventure totalement interactif avec des animations en images de synthèse et une gestion des dialogues évoluée.

Année 2136, secteur répertorié S-1024/B. Soudain l'espace se déchire, vous êtes projeté dans une nouvelle dimension ...

Color Trilogy IOS est le premier volet d'une saga qui vous plongera dans une aventure hors du temps. Pour rentrer sur Terre vous devrez :

- explorer, grâce à de fabuleuses animations 3D, l'énigmatique planète d'IOS.
- dialoguer librement avec les êtres étranges qui peuplent ce nouveau monde
- combattre et triompher des adversaires les plus impitoyables de cet univers

Votre courage, votre intelligence et vos réflexes seront vos meilleures armes.

Cependant après de longues nuits passées en leur compagnie, il est possible que vous ne verrez plus ces êtres avec le même œil et que certains liens de complicité se soient créés.

Ce logiciel existe exclusivement sur CD-ROM et fonctionne sous Windows® 3.x et Windows® 95.

© Copyright 1995, ISF Groupe - Rolling Press.
Color Trilogy est une marque déposée de Rolling Press. Windows est une marque déposée par Microsoft®.

Informatique System France, 99, avenue du Général Leclerc, Maisons-Alfort. Fax : 43.96.59.71

PC MAC
moyen

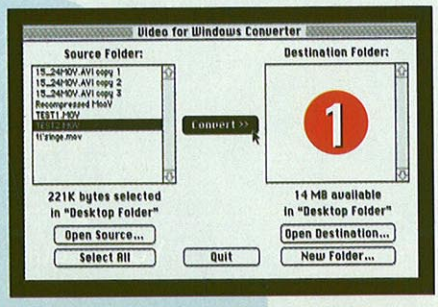
Le b.a.-ba de la vidéo numérique (2)

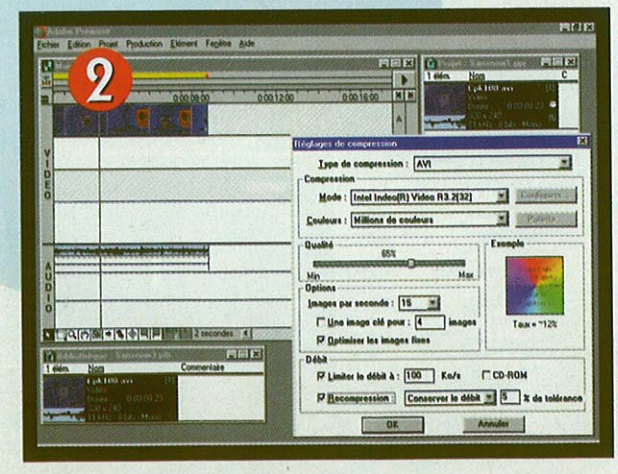
Il n'est pas nécessaire de disposer d'une carte d'acquisition pour jouer avec les séquences vidéo : les CD-Rom en sont remplis. De format de fichier en algorithme de compression, voici – dans cette deuxième et dernière partie – ce qu'il faut savoir au sujet des séquences AVI et QuickTime, de leur conversion et de leur utilisation sur PC et sur Macintosh.

UNE SÉQUENCE AVI ne fonctionne, en théorie, que sur PC. Quant aux séquences QuickTime, il est impossible de les visionner avec le Lecteur Multimédia (de Windows 95) ou le Diffuseur de Médias (de Windows 3.1). A moins de les convertir…

Convertir sur Macintosh une séquence AVI en QuickTime

Si vous ne disposez pas de CD-Rom pour PC contenant des séquences AVI, utilisez le fichier Exemple.AVI que vous trouverez dans l'Atelier de notre CD-Rom, ainsi que le logiciel AVI to QT Utility.





Ainsi que nous l'expliquions le mois dernier dans la première partie de cet article, commencez par vérifier que vous avez bien installé les nouveaux Codec. Ensuite, lancez le logiciel AVI to QT Utility. Dans le menu File, faites Open et sélectionnez le fichier Exemple.AVI. Enfin, choisissez un dossier de destination et cliquez sur Convert. Après les quelques secondes de calcul qui correspondent à la traduction du fichier, la séquence va apparaître avec une icône QuickTime caractéristique.

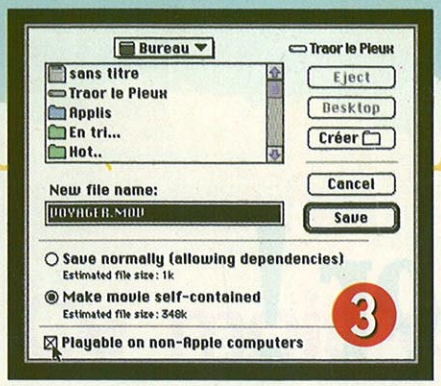
Convertir sur Macintosh une séquence QuickTime en AVI

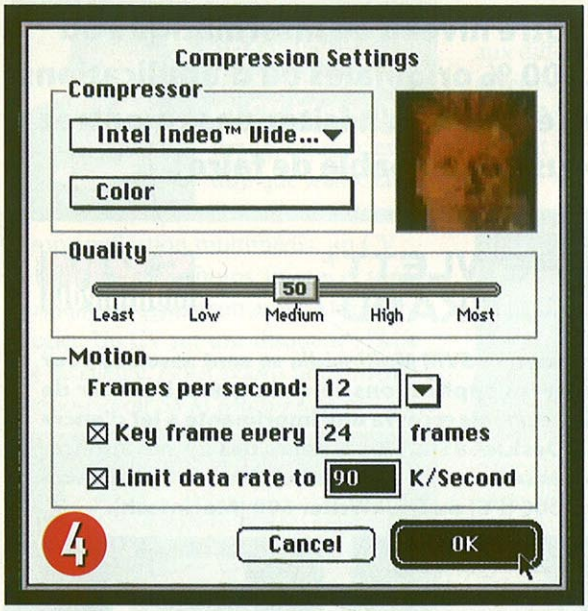
L'opération inverse s'effectue avec un autre utilitaire, VfW Converter. Cette fois, il faut veiller à ce que le Codec utilisé dans le film QuickTime existe bien dans Vidéo pour Windows. Servez-vous pour cela du tableau que nous avons publié dans la première partie de cet article (*SVM Multimédia* n°3).

Si le Codec employé est exclusivement Macintosh, vous devrez préalablement recompresser la séquence vidéo comme indiqué plus loin. Ensuite seulement, vous pourrez lancer le logiciel VfW Converter ❶, choisir un dossier de destination, cliquer sur Convert… et attendre quelques secondes que l'ordinateur convertisse le fichier.

Convertir sur PC une séquence QuickTime en AVI, et *vice versa*

Pour faire de même sur PC, il faut obligatoirement disposer d'un logiciel de montage vidéo tel Adobe Premiere. Dans ce cas, vous pourrez importer la séquence AVI ou QuickTime à convertir, la placer sur la table de montage et demander au logiciel de produire un





film... dont vous réglerez tous les paramètres dans les Options de sortie : taille d'affichage du film, format vidéo souhaité (AVI ou QuickTime) ❷, ainsi que le type de Codec, la qualité de compression, la cadence d'affichage et le débit (dans le menu Compression).

Echanger des séquences QuickTime entre Macintosh et PC

Pour relire une même séquence QuickTime sur PC et Macintosh, deux conditions doivent être remplies : que le Codec utilisé soit compatible avec les deux environnements, et que la séquence ait été sauvée en mode Flatten Movie. Cette fonction particulière réunit les différentes ressources du film en un seul fichier. Vérifiez donc que la première condition est bien remplie avec le logiciel MovieInfo (et le tableau), puis lancez le *shareware* FlattenMooV fourni sur le CD-Rom, ou bien le logiciel MoviePlayer (Lecture QuickTime) d'Apple.

Ouvrez enfin la séquence QuickTime originale (ou utilisez la vidéo Exemple.Mov de notre CD-Rom) et enregistrez-en une copie (Enregistrer sous) en cochant les options *Make movie self-contained* et *Playable on non-Apple computers* ❸. Détail d'importance : pour être reconnu sur PC le nom du nouveau fichier doit se terminer par le suffixe .Mov, et ne pas dépasser huit caractères.

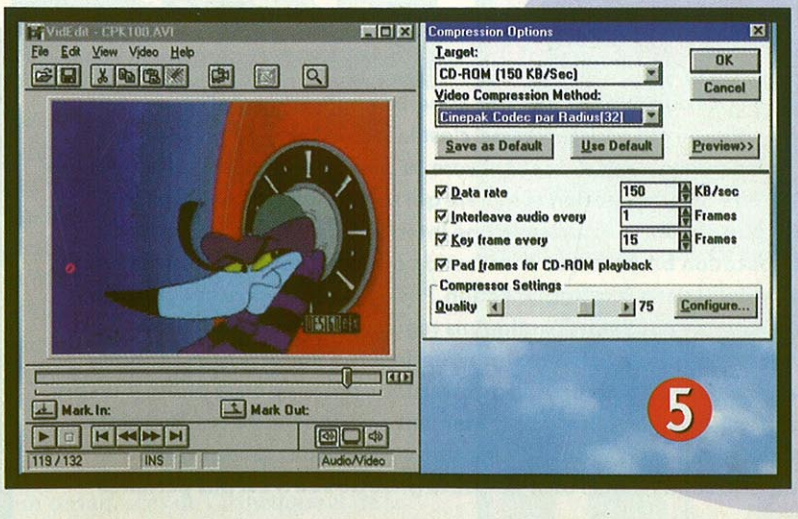
Recompresser la vidéo

C'est la seule façon de changer de Codec si celui qui est utilisé dans la séquence que vous voulez visionner est incompatible avec votre système. Mais c'est également une manière astucieuse de diminuer la taille ou le débit d'une séquence, afin d'en faciliter la lecture sur de petits ordinateurs ou d'économiser de la place sur le disque dur.

Sur Macintosh, on trouve de plus en plus de logiciels en *shareware* capables d'effectuer ce travail, comme QuickMooV (que nous fournissons sur le CD-Rom). Leur principe de fonctionnement est toujours le même : vous devez ouvrir une séquence et – après avoir choisi un Codec de compression, une cadence d'affichage et un débit ❹ – cliquer sur le bouton Recompress.

Sur PC, à l'exception de quelques logiciels professionnels tel Premiere, seul le logiciel VidEdit, fourni par Microsoft dans le kit de développement de Vidéo pour Windows, permet de recompresser des séquences vidéo, qui plus est au format AVI uniquement. Pour ce faire, lancez VidEdit, ouvrez la séquence AVI à convertir et choisissez Compression Options dans le menu Video ❺. Puis faites vos réglages et enregistrez le document.

/ Julien Démoly



- Dans l'Atelier, derrière la clé à mollette, vous trouverez tous les utilitaires cités ici pour analyser et recompresser des séquences vidéo sur Mac et PC, convertir des fichiers QuickTime en AVI, et *vice versa*.
- Des séquences vidéo au format QuickTime et AVI sont également disponibles derrière le caméscope.
- Enfin, dans l'Ecole, vous pourrez suivre un cours de formation qui vous montrera, en images, les différences de qualité résultant de la compression d'images vidéo animées.

Conseils

Si votre objectif est de convertir des films de l'environnement Mac dans l'environnement PC, ou *vice versa*, nous ne saurions trop vous conseiller de toujours effectuer la compression dans l'environnement de destination. D'abord parce que les logiciels de compression vidéo sont optimisés pour leur plate-forme d'origine ; mais aussi parce que si la vidéo originale à convertir est stockée sur un CD-Rom, vous éviterez ainsi d'importants transferts de fichier d'un ordinateur à l'autre. Comme nous le précisions au début de cet article, chaque Codec possède sa spécialité. Allez donc user vos fonds de culotte dans l'école de Villagina. Vous pourrez y apprécier les effets qui résultent de l'emploi de différents Codec et niveaux de compression sur une même séquence vidéo. Bonne chance !

A vous de réaliser !

Vos œuvres nous intéressent ! Quels que soient votre niveau en informatique ou vos centres d'intérêt, qu'il s'agisse de créations 100 % originales ou d'applications réalisées à partir de nos exemples des pages précédentes, n'hésitez pas : montrez aux autres lecteurs de *SVM Multimédia* ce que vous êtes capable de faire ! Chaque mois, en partenariat avec Hewlett-Packard, nous saurons récompenser dignement les meilleures propositions, qui seront présentées dans ces pages et, bien sûr, sur notre CD-Rom.

POUR participer à notre concours mensuel d'applications, rien de plus simple : adressez-nous, sur disquette ou sur tout autre support de stockage informatique, le résultat de vos travaux – accompagné d'un bref descriptif, de la liste des matériels et des logiciels utilisés, de votre photographie, sans oublier, bien sûr, vos coordonnées. Envoyez le tout à :

SVM Multimédia – Concours
1, rue du Colonel-Pierre-Avia
75503 Paris Cedex 15

Gagnants ou pas, vos envois vous seront retournés.

HP DESKJET 850C
Cette imprimante haut de gamme à jet d'encre couleur se connecte à un PC ou à un Mac, offre une résolution de 600 x 600 points par pouce et peut imprimer six pages de texte par minute.

HP DESKJET 600 (PC) OU DESKWRITER 600 (MAC)
Un modèle monochrome avec, en complément, un kit couleur.

Envoyez-nous vos créations

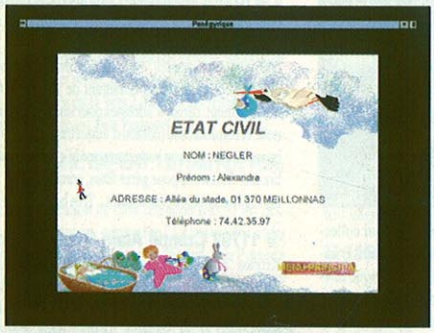
Ce concours est réservé aux amateurs. Il ne s'agit pas de nous envoyer une superbe application réalisée avec des logiciels professionnels, tels Director ou Photoshop. Ce qui nous intéresse, c'est la façon dont vous avez pu tirer parti d'un logiciel destiné au grand public, voire d'un *shareware*, et pourquoi pas des utilitaires livrés avec votre ordinateur. Cela peut être une application complète qui met en œuvre images et son, mais également une réalisation plus simple et astucieuse, une interface ingénieuse, un bouton particulièrement réussi, une application bureautique d'utilisation originale, ou encore une création tirant les leçons de nos articles publiés dans la rubrique Action. Pas de limite à votre imagination. Si ce ne sont les limites du droit. Comme nous vous l'indiquons régulièrement, si l'ordinateur vous permet de récupérer images, sons, photos et autres œuvres depuis n'importe quel CD-Rom, la législation en restreint l'usage. Si vous avez récupéré votre musique préférée ou la photo d'un pro de l'image, vous devez vous contenter d'une utilisation strictement personnelle de ces emprunts. En aucun cas, nous ne pouvons les publier. Alors, dans les créations que vous nous soumettez, puisez plutôt dans vos propres ressources, même si la trompette sonne moins bien ou que la prise de vue n'est pas parfaite.

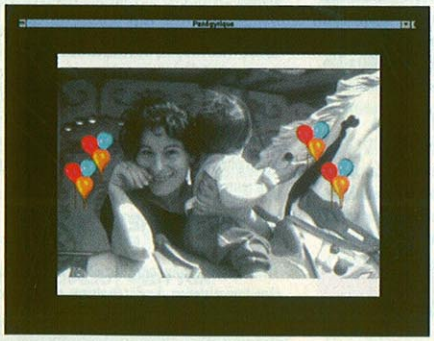
Dans notre CD-Rom, retrouvez, dans le Pavillon Talents du Parc d'attractions de Villagina, les trois applications lauréates et les outils nécessaires à leur consultation.

Ce mois-ci, trois gagnants

Jean-Claude GRANDJONC (Meillonnas-01) : un CV interactif

Panégyrique : c'est le titre que Jean-Claude Grandjonc a donné à son application multimédia, un CV interactif – avec photos, images et sons – qu'il a réalisé pour son amie, Alexandra Negler. Un CV sur une disquette : l'idée est excellente. Nous avions nous-même proposé (voir *SVM Multimédia* n° 2) une

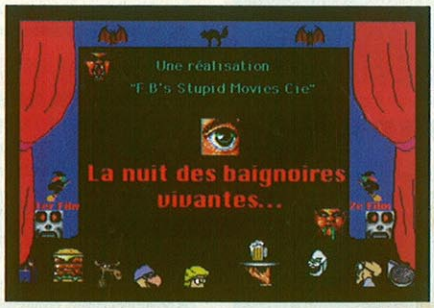


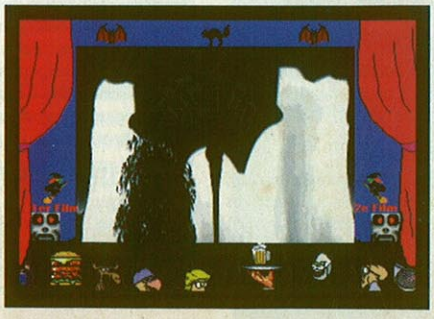


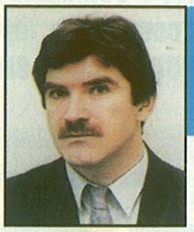
recette efficace. Jean-Claude ne l'a pas utilisée. C'est avec *Klik and Play,* logiciel *a priori* destiné à la conception de jeux, qu'il a concocté ce CV, impeccablement réalisé et, ce n'est pas monnaie courante, truffé d'humour. En fait, l'auteur a utilisé plusieurs outils : des photos numérisées sur un Photo CD, des *sharewares* (Golwave et Cool Edit) pour l'édition des sons, et l'incontournable Paintshop Pro pour l'édition et la retouche de photos et de dessins. Il y a glissé aussi un certain sens de l'esthétique et de la clarté, créant un menu général d'usage intuitif, qui tout naturellement conduit aux différentes rubriques du CV, agrémentées d'animations et même d'un extrait d'émission de Radio France. Le tout tient sur une disquette. Efficace.

Florence BOUHIER (Paris) : Creepy Show

C'est sur Macintosh que Florence Bouhier s'adonne au multimédia, avec une panoplie d'outils (Hypercard 2.3, mais aussi Sound Effects pour le traitement du son, Graphic Converter, Photoshop pour celui des images et Moover pour créer, à partir d'une suite d'images, une animation QuickTime). Avec cet arsenal, elle a composé une application complète dans laquelle des petits films (connaissez-vous *la Nuit des baignoires vivantes*?) se mêlent à des animations de personnages, à des bruitages, *via* une interface sobre mais efficace. Le tout n'a pas d'utilité particulière, si ce n'est celle de se faire plaisir et de tirer parti, avec originalité et humour, de ce moyen d'expression qu'est le multimédia.

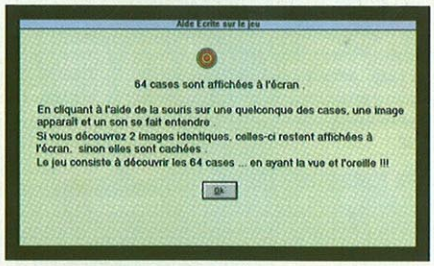


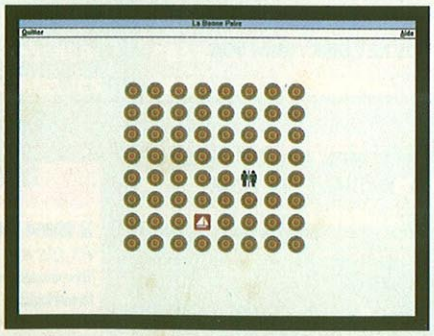




Thierry FOURNIER (Chennevières-sur-Marne-94) : la Bonne Paire

Simplicité : c'est le premier mot qui vient à l'esprit lorsque l'on considère le jeu qu'a réalisé Thierry Fournier pour son jeune fils. Simplicité et qualité : en effet, l'auteur, s'il n'a pas recherché le spectaculaire, a en revanche soigné la présentation et la finition de sa création. Voici donc un jeu inspiré de Memory, aux règles particulièrement simples : on se trouve face à un tableau d'images cachées ; toutes ont leur double, qu'il faut dénicher. Pur exercice d'observation,





accessible à tous, même aux plus jeunes d'entre nous, ce jeu a été réalisé par Thierry Fournier avec Visual Basic. L'auteur a utilisé des pictogrammes simples, des croix, des panneaux, des personnages auxquels ont été associés des sons : bruits classiques, provenant de la bibliothèque de sons de Windows, ou voix enregistrées, notamment celle de son fils qui susurre un « Maman, je t'aime » craquant…

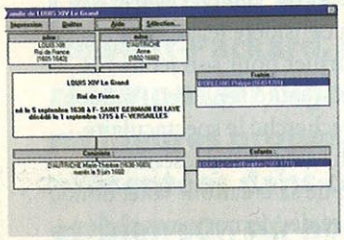
Shareware Thèque

Sharewares

Sharewarethèque vous propose aujourd'hui les sharewares les plus récents du marché au prix de 12,90 F la disquette . Commandez vos logiciels en remplissant le bon de commande fournis avec cette annonce, ou sur Minitel 36 17 code SHAREWATEK.

GENEALOGIE

11803 WINGAO
D. Parly



Un programme professionnel présenté pour la première fois lors des 4ème rencontres"Généalogie et informatique".

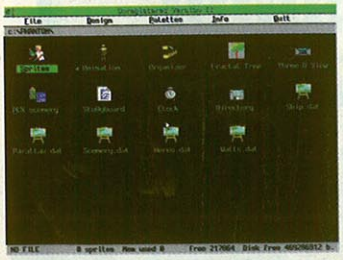
UTILITAIRES

11801 VGSCAP 1.2 / VGA
B.Voedts
Programme résidant de capture d'images ou de texte sur écran VGA ou SVGA. Capture possible avec tous les programmes (jeux, Windows, DOS Extenders,...). Fonction "arrêt sur image" permettant des captures très précises. Visualisation et gestion très facile des images capturées, transformation des images capturées au format ASCII, GIF, PCX, BMP.

11778 TOMSOFTZIP / 3.25 Mo
T. Gempp
Le programme proposé est un logiciel à but éducatif. Il permet dans cette version, de faire un parcours sur les méthodes générales de compression des données. Compatible PC 386 minimum, Windows 3.1 et plus.

11739 KEY DISK / 2Mo / VGA
M. Bleuze
Utilitaire très intéressant pour plombage de disquette 3.5 ou 5.4.

11801 COMPIL. TEKNOW ARTIST OF VIRTUALITY 4.3 / VGA
D.G. Sureau



ISD-IconShell 386 (DOS WINDOWS) Une nouvelle version pour 386 de l'interface graphique pour DOS, un programme très pratique qui reprend le meilleur de Windows et plus encore : barre d'icones animées où l'on installe des applications ou des commande DOS, des scripts de commandes. Nombre illimité de barres d'icones, aide en ligne, en phylactères, gestion des archives ZIP. CD-LIST : Afficheur de fichiers de texte pour consulter des manuels et gestionnaire de fichier pour parcourir des CD-ROMs, des disquettes d'archives. CD-List recherche un fichier sur un disque, crée une archive par choix de fichiers dans une liste ou décompacte les archives ZIP.

25080 TELIX FOR WINDOWS
Deltacomm Software

La version DOS de cet excellent programme de communication était déjà réputée pour être la meilleure du genre. Avec cette version Windows, la Societé Deltacomm garde sa place au premier rang et affirme son expérience en la matière. «Telix» n'est pas un simple portage DOS/ Windows, c'est un véritable programme Windows avec des fonctions multimédia, DDE... et tout ce qu'il faut. Point de vue pratique, on appréciera la possibilité de contourer des pages, l'emploi du presse-papier pour copier, la capture d'images... Pour les non-connaisseurs, «Telix» est l'outil idéal pour tout ce qui relève du domaine de la communication via modem, téléchargement ou encore connection BBS. Ce programme est exceptionnel et indispensable !

POUR TELECHARGER VOS LOGICIELS EN SHAREWARE, COMPOSEZ LE 36 15 CODE SHAREWATEK

20854 THUNDER BYTE / 676 Ko
ESASS BV
Très puissant anti-virus professionnel!. Il dispose de 4 différents logiciels . TBSCAN utilitaire de recherche de virus très rapide, TBSCAN X utilitaire résident vérifiant tous les programmes qui sont copiés, déplacés ou exécutés. TBSCLEAN logiciel de désinfection . TBMON détecte les virus qui veulent se charger en mémoire. A recommander.

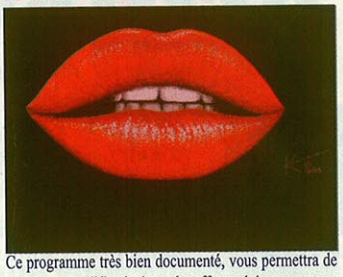
20853 PKUNZIP V 2.04 / 369 Ko
PKWARE
Programme très intéressant pour décompacter vos fichiers. PKZFIX : un utilitaire pour reconstruire les .ZIP défectueux. ZIP2.EXE qui transforment archives en fichiers autodécompactables.

11679 ICON LIBRARY
Librairie de 5400 icônes (certaines sont même animées) , classées par thème et convervées dans des bibliothèques au format ICL, pouvant être sauvegardées au format ICO

GRAPHISME DESSIN - IMAGE

11787 AUTOMATA FOR ART V 2.0
P. Franceschi
Ce logiciel appartient à la catégorie des logiciels de création graphique ; Doté d'un module d'aide intégré, permet la réalisation d'images bitmap très variées, en exploitant les propriétés graphiques des automates cellulaires. De telles images pourront être exploitées dans les domaines du patchwork, de la réalisation d'émaux, de vitraux, de mosaiques, etc... Très bien

20325 GRAPHIQUES WORKSHOP V7.0D / Hercules / 1420 Ko
ALCHIMY MINDWORKS



Ce programme très bien documenté, vous permettra de visualiser, modifier, intégrer des effets spéciaux pour tous vos fichiers graphiques au format GIF, TIFF, EPS, WPG, MPS, PCX, TGA, BMP, RLE, PFS, HRZ, GEM/IMG, et MACPAINT.

TELECARTE - TIMBRES

11800 COTECARTES 1.0
P.Gaido

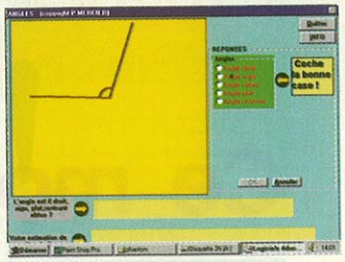
Ce logiciel est un gestionnaire de télécartes pour collectionneur. Il est possible de créer plusieurs albums (chaque album peut contenir 250 télécartes). A chaque télécarte, il est possible d'associer la photo de la télécarte et celle de la puce. Il permet de connaître exactement la valeur de la collection. Il trace les courbes d'évolution des cotes sur 10 ainsi que plusieurs camemberts représentant des pourcentages sur les albums... L'interface est entièrement en 256 couleurs au format VESA 640 x 480 x 256, ce qui permet de placer une photo en fond d'écran.

11593 WIN PHILATOR / 1752 Ko
El Montaser H.
Superbe logiciel de gestion philatélique sous Windows, d'utilisation très simple il permet de gérer une collection de timbres avec classement par thème, poste ou pays avec gestion des doublons et mancolistes, impressions diverses...

MATHS

11799 COMPIL MATHS DEMO
TILDE Editions
CODE DE LA ROUTE : Programme de révision contenant 120 questions commentées et corrigées couvrant l'ensemble du code de la route. Les questions sont divisées en 6 modules de 20 questions (série de 1 à 6) pour l'apprentissage. L'utilisateur peut aussi réaliser un test de 40 questions en conditions réelles. Mathematiques 3ème Volume 1 : Programme de révision contenant 150 exercices et problèmes inédits, commentés, corrigés et adaptés au programme de l'Education Nationale. Cet outil permet donc à l'élève de travailler de manière efficace en toute autonomie. L'élève peut orienter rapidement et facilement ses choix de révision par chapitre et part niveau de difficulté. Les points essentiels du cours sont résumés de façon succincte et peuvent être personnalisés et imprimés. sous Windows 3.1 et plus.

11780 MATHAUTOR VOL. 1, 2 et 3
Ph. Mercier
Superbe logiciel ! En fait une collection de logiciels éducatifs de Mathématiques fonctionnant dans l'environnement WINDOWS. VOL 1 : technique de la division, de la multiplication, ordre de grandeur, apprentissage des tables, repérage, angles, lire et écrire un nombre... VOL 2 : technique de l'addition, de la soustraction; symétrie axiale et centrale, simplification de fractions, comparaison de nombres, rangement de nombres, technique de la division avec soustractions posées. VOL 3 : Multiplication à virgules, division à virgules, priorité des opérations, droites particulières du triangle, résolution d'équations, addition et soustraction de relatifs, polygones, conversions d'unités. Ces logiciels s'adressent à des utilisateurs du CM1 à la 5éme. C'est la variété des niveaux qui permet réellement une véritable efficacité. Ils sont également très adaptés à des personnes préparant un CAP ou désirant retravailler les mécanismes.



25140 MATHS
Certainement le plus complet des Sharewares disponibles pour les calculs mathématiques, MATHS permet de résoudre des calculs arithmétiques algèbriques, statistiques et géométriques... Son utilisation est facilitée par la présence d'une aide pour chaque module.

AGENDA

11594 EURO ORGANIZER WIN. 2138 Ko
Guerin F.
Euro Organizer pour Windows se présente sous la forme d'un véritable agenda papier. Son approche multimédia le rend plus vivant et totalement personnalisable (son pour chaque page, modification des textures et images). Il intègre les fonctions suivantes : Agenda multimédia (perpétuel jusqu'en 2099), planning permettant de gérer 12 projets simultanément, carnet d'adresses pour une utilisation personnelle et commerciale (édition d'étiquettes et listings), compte bancaire avec gestion budgétaire (multi-comptes), et de nombreuses fonctions pour gérer fêtes, anniversaires, informations géographiques mondiales...Très bon Shareware

11797 Compil Alain Grenet / Win. 3.1
Kronos : permet de connaître le jour de la semaine d'une date donnée, le nombre de jours séparant deux dates, et il visualise les phases de la lune. Configurable pour la plage des années et les couleurs. Veille : deux économiseurs d'écran exécutables, ne se désactivant que par un clic de la souris. Les sources VB3 sont fournies. WinArchiv : interface Windows pour les compacteurs ARJ, LHA, PKZIP, création de fichiers exécutables auto-extractibles, archivage par fichier, archivage sur plusieurs disquettes. Utilisation d'EXPAND et COMPRESS (Microsoft). WinCopy : interface Windows 95 et Windows 3.1 qui permettent de copier plusieurs fois la même disquette... Les sources VB3 sont fournies.

11775 AFAIRE 1.0 / 4Mo
D. Jacomet
Très important pour votre Société ! Pour la gestion de tâches (organisation, dossier en attente, divers, rendez-vous, téléphone) professionelles et personnelles !

11726 PCONTACT VGA / 4Mo
D. Jacomet
Superbe agenda totalisant toutes les rubriques nécessaires à une entreprise. Vous pourrez gérer tous vos rendez-vous, votre emploi du temps. Vous pouvez sélectionner et choisir vos critères pour vos contacts. Rapide et clair !

CONSULTEZ LE CATALOGUE GENERAL SHAREWARETHEQUE SUR LE 36 17 CODE SHAREWATEK

11722 TURBO EXEE / VGA
M. Miorec
Un programme très professionnel, vous permettant de sélectionner et de gérer toutes vos dates. Un complément idéal de l'application sous Windows.

ENSEIGNEMENT

11796 Compil
J.M. Bassetti
BIBLISC U O : Gestion de bibliothèque scolaire pour les écoles primaires (gestion des classes, des emprunts et retours de livres, statistiques sur les livres et sur les emprunts, etc...). MOTS FLASH : Déjà utilisé par de nombreuses écoles et connu des amateurs de Shareware. Il s'agit d'un logiciel de lecture-orthographe pour les enfants de l'école élémentaire (du CP au CM2). AUTOMATH : Logiciel d'auto-correction mathématique. Très pratique pour une classe ayant plusieurs niveaux. TEMPS : Auto-corection des opérations sur le temps (h, mn, s), additions, soustractions, multiplications, divisions, conversions. EFFECTIF : Permet aux instituteurs de faire les pourcentages de présents et d'absents sur le registre d'appel (offert pour tout paiement de licence d'un des 4 logiciels précédents). L'informatique à l'école devant être une aide pour le maître et non une charge supplémentaire.

25157 EVAL 2.0
B.Beyssac
Très bon logiciel ! Eval 2.0 fonctionnant sous Windows, (nouvelle interface 3D) qui remplace agréablement le carnet de notes traditionnel. La spécificité de ce produit par rapport à d'autres existant est sa grande convivialité et sa simplicité d'utilisation.

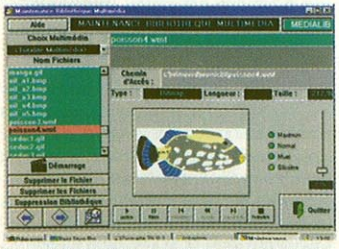
BUREAUTIQUE TABLEUR

11754 PACK / 2Mo / VGA
J. Clippet
Pour la facturation-paye. Un logiciel de gestion, amortissement, et emprunt, et un logiciel de conversion de mesures. La version présentée est la Vers 2.01. Très interessant ! C'est une disquette contenant trois logiciels !

11737 PHONE EXPERT 1.0 / 500 Ko / VGA
F. Cognet
Un utilitaire de gestion de coût téléphonique. Il est destiné à toute personne ou entreprise ! Le calcul des coûts téléphoniques s'effectue toujours au départ de la France à destination des localités choisies. Ce logiciel vous permet de visualiser en temps réel le prix de votre communication téléphonique, de fixer des plafonds de consommation pour chaque mois, et d'avoir un détail de vos communications.

11768 GESDOC Vers.1.0
J. Caunes ·
C'est un logiciel de gestion documentaire et de recherches bibliographiques. La saisie est facilitée au maximum par des boîtes de dialogues, afin d'éviter toute saisie répétitive. La recherche bibliographique se fait en cliquant avec la souris, sans avoir à utiliser le clavier. GESDOC possède un accès par mot de passe. Seules les personnes ayant un mot de passe peuvent créer, modifier ou supprimer. Il fonctionne en monoposte et en réseau. Très bien !!!

11743 MEDIALIB / 4Mo / VGA
J-C. Curreli



Gestionnaire de bibliothèque Multimédia, sur le support physique déclaré par l'utilisateur. Attribue et classifie tous les fichiers images, sons, vidéo, animations. Lecture directe ou séquentielle de tous les fichiers. Réglage du son incorporé.

11725 INFOPARC 1.0 / 4Mo / VGA
D.Jacomet
Un programme idéal pour la gestion et l'inventaire de votre entreprise. Complet, et d'une utilisation aisée. Vous pourrez sélectionner de nombreux critères ! Très intéressant.

TRAITEMENT DE TEXTE EDITEUR

11744 L'ECRIVAIN / 2Mo / VGA
E.F.I.C. Sàrl
Ce programme a été réalisé à l'aide du générateur d'hypertextes HyperGen. Permet de générer son courrier manuellement ou automatiquement à partir d'une base renfermant plus de 300 lettres, couvrant tous les domaines de la vie quotidienne. Dont une quarantaine sont en Anglais, et en Allemand. Bien !!

GESTION D'ENTREPRISE

11736 COPROVOT / VGA / 2Mo
Ph. Lheureux
Enfin un logiciel de gestion des assemblées générales de copropriétaires ! (Utilisateurs Syndics de copropriétés professionnelles, bénévoles ou membres du conseil syndical voulant assurer eux-mêmes le sécrétariat de séance). Fonctionne sous compatible PC AT à partir de 386 SX sous DOS 5 ou supérieur, écran VGA, 640Ko de mémoire vive, 128 Ko de EMS, si possible Windows. COPROVOT demande la mémoire EMS. Rapidité des votes et dépouillement instantané sur le lieu de la réunion. Deux systèmes de vote prévus. Comprend aussi un éditeur de textes intégré. Permet enfin de respecter la loi sans aucune contrainte de temps!

11750 C.M.T. 3.1 / 1 Mo / VGA
J-Y. Le Carré
Ce programme qui en est à sa version 3.1, n'a jamais été distribué sous cette forme. Il s'agit d'une calculatrice comptable à bande (25 lignes) en mode texte, destinée aussi bien aux professionnels qu'à tout un chacun, pour effectuer les comptes de la famille ou d'une association. Bien qu'étant une application sous DOS, c'est sans doute sous Windows qu'elle trouve sa pleine efficacité: on peut la réduire à sa bande de calcul et la caser dans un coin de l'écran, pour l'activer d'un clic de souris. Les comptes sont sauvegardés sur disque !!

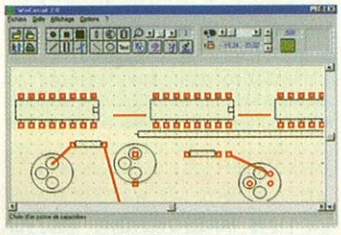
11103 HEXXA COMPTA EGA 1105 Ko
Puygrenier
Logiciel de comptabilité générale qui vous offre la possibilité de consulter les différents livres à tout moment, et même de faire un bilan en cours d'exercice, avec affichage à l'écran ou sur imprimante. De bonne facture, il peut être très intéressant pour une petite entreprise.

11588 EURO COMPTE
Guerin F.
Superbe logiciel de gestion de budget sous windows. Comme d'usage il permet de répertorier vos dépenses, recettes, d'effectuer des virements et prélèvements automatiques et de tenir un échéancier. Le tout étant bien sûr entièrement paramétrable, Euro Compte dispose de fonctions statistiques très complètes allant du mode de paiement à l'évolution du compte, dépenses, recettes, répartitions.....avec en prime des graphiques. Bien

11277 AS 1901 / 476 Ko
Boutry.P
Même les associations du type loi de 1901 doivent tenir une comptabilité, voici un logiciel complet qui leur est destiné. De plus, il est doté d'un éditeur de courrier et d'étiquettes. A essayer !!!

ELECTONIQUE

11541 WIN CIRCUIT SYMBOLES VGA / 1182 Ko
Michel Alain



WIN CIRCUIT: Logiciel de qualité professionnelle, pour le tracé de circuits imprimés, simple ou double face. Très facile d'utilisation, il trouvera sa place aussi bien dans un bureau d'étude, que chez un particulier fervent, d'électronique. On retrouve toute les fonctions indispensables des logiciels commerciaux. Très belle présentation graphique. Tous les composants ou les pistes sont appelés par de simples icônes. Il permet l'insertion de texte, le zoom, l'impression, rotation et de bien nombreuses autres fonctions à découvrir (Windows 3.1/ AT 386/ 4 Mo de RAM). SYMBOLES: (Kartner Christophe) C'est une vaste bibliothèque de symboles (plus de 300) électriques et électroniques. Le tout au format PCX Vous pouvez donc l'utiliser à partir de n'importe quel programme de dessin.

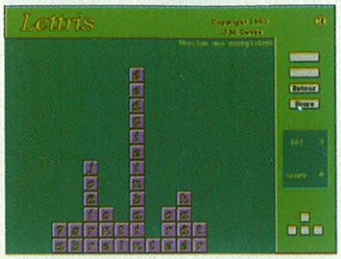
ENVOYEZ VOS COMMANDES A SHAREWARETHEQUE 14 rue Principale 67500 HARTHOUSE

JEUX

20255 MAH JONGG EDIT. / EGA / 396Ko
Anderson N.
Très bon jeu de réflexion chinois avec, de très bon graphismes en EGA , un éditeur de pièces.

20307 WINPOKER / EGA / 366 Ko
Zamzow D.
Les joueurs vont être enchantés par cette version améliorée de POKER. Uniquement sous Windows

11433 LETTRIS / VGA / 456 Ko
Jean-Marie Deves



Variante du traditionnel Tétris, le jeu consiste à former des mots avec des lettres tirées au sort. Ces lettres apparaissent en haut d'une grille et descendent lentement, de manière à la remplir. La réalisation en /VGA /graphique est bonne.

25021 GAME WIZARD / 282 Ko / VGA
ENHANCED SOFT DESIGN
N'avez vous jamais triché ? Sincèrement? Ce programme très puissant, en version Shareware, vous permettra durant l'exécution d'un jeu, de le faire. Créer des fichiers de triches, chercher des paramètres, enregistrer, Sauvegarde et rappel du moment de jeu en cours, modifier. Affichage de textes durant le jeu, et bien plus. Bluffez vos compagnons de jeu. Tout simplement dément ! Travaille en résidant et utilise moins de 10 Ko en mémoire. Super graphismes en /VGA./. Pour PC-AT.

OFFRE EXCEPTIONNELLE

8 LOGICIELS POUR 20F
(T.T.C. - Port compris - Logiciels en shareware)

POUR LES FETES RECEVEZ

BERT'S COLORIAGE
Un logiciel de coloriage pour les enfants, des heures d'amusements pour les artistes en herbe.

ENGLISH
Un programme pour apprendre et réviser effica-cement les verbes irréguliers anglais.

GEI BUDGET
Un petit gestionnaire de budget, idéal pour la comptabilité d'uu foyer ou celle d'une petite société.

REGION
Des cartes et des données géographiques, économiques sur les régions de France...

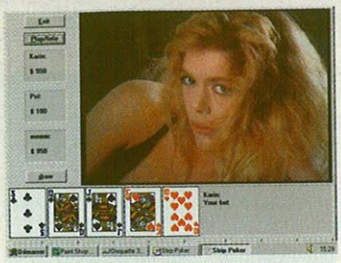
TEST
Apprenez dès maintenant à connaître et gérer les tests grâce à ce petit logiciel.

MEMORY
Jeu destiné à perfectionner votre mémoire, de 1 à 4 joueurs.

DIGGER
Célebre jeu de tableaux, ramassez un maximum de diamants en évitant les pierres.

ICONES
3900 nouvelles icônes pour votre ordinateur

Pour commander ces 8 logiciels en shareware reportez la référence "JS4" sur le bon de commande page suivante et retournez le avec votre paiement à Sharewarethèque
14 rue Principale - 67500 HARTHOUSE

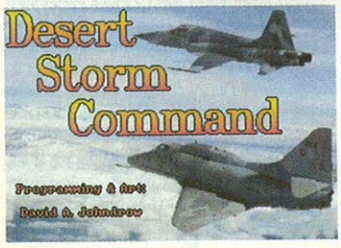


25081 TZ STRIP POKER / 7000 Ko

Superbe jeu de STRIP-POKER, sous Windows! C'est une très belle réalisation qui vous changera certainement du démineur ou du solitaire, avec en prime plusieurs créatures de rêve très légèrement vêtues. 3,5 HD.

25059 DESERT STORM COMMAND CHEESY INVADER / VGA / 2622 Ko

SOFTWARE CHEESYSOFT



DESERT STORM COMMAND : Ce jeu se situe durant la Guerre du Golf, et de nombreuses missions vous sont confiées (tir sur des soldats embusqués, destruction de Scud...). Ce jeu d'action dispose d'un graphisme soigné et réaliste grâce à des images authentiques en 256 couleurs. Alors à vos armes. (AT 286 +, VGA, SOURIS, SB). CHEESY INVADERS : c'est un remake du célèbre Space Invader, revu et corrigé avec des images de synthèses en 3D et 256 Couleurs, support sonore pour les cartes Sound Blaster. (AT 386 +, SOURIS, SB).

20614 20615 WORLD TENNIS VGA / 814 Ko

ELECTRONICS ART INC.

Superbe démo d'un jeu de tennis en 3D. Il se joue au clavier ou encore à la souris. Supporte les cartes son Sound-Blaster. Disque Dur conseillé. Graphisme en /VGA /256 couleurs.

20875 20876 SIM SPACE / 8400 Ko

ROCKLAND SOFTWARE

Pour les fanas de simulation de combats spatiaux! Voici un jeu qui devrait les satisfaire. Comme d' habitude le tableau de bord est chargé de commandes (mais y' en a qui aiment) AT 386 recommandé. Il supporte les cartes compatibles SOUND BLASTER et l'EMS. A bas les extra-terrestres! Souris obligatoire.

25110 HOME RUN DERBY / 2131Ko

Simulation très réaliste d'un jeu de base-ball. Votre tâche est de tenir la batte et de frapper le plus fort possible, avec évidemment les encouragements du public en délire. Belle réalisation graphique, excellente bande sonore. A voir.

25075 WACKY WHEELS

APOGEE

Le tout dernier jeu de la Société Apogée Software qui signe -une fois de plus- un coup de maître. Il n'est pas question de " baston ", réflexion, ou jeu de tableaux. C' est en fait une sympathique course de karting où chaque pilote est un animal. Il est possible d'y jouer seul, ou à deux, par modem ou câble null-modem. Dans ce cas, l'écran se dédouble pour chaque joueur. Très belle réalisation en VGA 256 couleurs avec effets sonores sur SB. On notera au passage, la similitude entre le jeu et Skunny Kart. Avis aux amateurs ! (386 / 2Mo RAM)

25096 RISE OF THE TRIAD

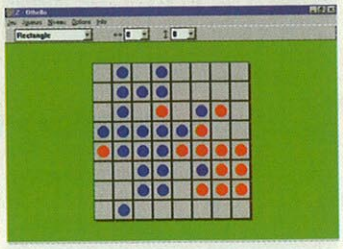
APOGEE

Le jeu de l'année 95 par Apogée, c'est DOOM en mieux ! Le principe reste le même c'est un jeu d'action dans un univers 3D, ou vous devez tirer sur tout ce qui bouge à l'aide d'une panoplie d'armes en tout genre. L'action se passe dans un monastère aux allures très futuresques, qui regorge bien sûr de sous terrains, passages secrets... Rott peut se jouer à plusieurs via modem, câble null-modem ou même réseau. La plupart des cartes sonores du marché sont supportées. Fan de Doom ou non il faut essayer ce jeu. Config. min. 386DX40 et 8 Mo de mémoire.

11795 Z OTHELLO

P. Zimmer

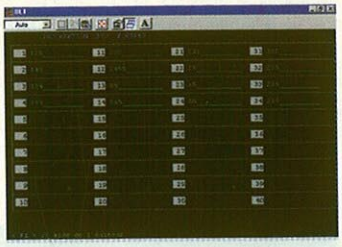
Ce logiciel fonctionne sous Windows 3.1. Comme son nom



l'indique, c'est un jeu d'othello classique mais avec la particularité de pouvoir modifier la forme et la taille de la grille de jeu. Bien entendu, il est possible de jouer contre l'ordinateur à plusieurs niveaux. De plus, il est totalement bilingue (français et anglais) l'aide comprise, et on peut changer la langue à n'importe quel moment. Bien !

11792 GESTAROT GESBELOT

Ph. Duquesne



C'est un logiciel de gestion de tournois de belote et de tarot écrit presque exclusivement en hypertexte. Seule la page d'invité (succinte) nécessite un écran EGA, mais une version future presque terminée sera comptabile avec tous les types d'écran. Très interessant !!!

11824 YAM'S DE LUXE Version 4.25 / VGA

J-M. Tellier

Un jeu de dés "Fool House" avec une très bonne interface graphique fonctionnant sous Windows !! Vous disposez de 5 dés et d'un tableau composé de 2 colonnes que vous devez compléter. Tout pour tester votre habileté !

11825 KEVIN MASTER DE LUXE V 3.19 / VGA

J.M. Tellier

Très interessant ! Le joueur doit trouver les emplacements exacts dans la combinaison composée par Kevin en un minimum de coups. Vous disposez de 12 lignes au maximum, pour la découvrir.

11759 COMPIL. JEUX

WINTLET.ZIP : "TETRI LETTRE" C'est un clone de TETRIS Des lettres tombent, et il s'agit d'éviter que le paysage se remplisse, votre seule arme étant les mots. Vous choisissez votre niveau (1 à 3), et vous pourrez bien sûr y jouer seul ou contre ORDI. WINSCBL.ZIP :"SCBL W" Vous permet de choisir différents plateaux de jeu,dont celui du très célèbre SCRABLE ™ On peut y jouer à quatre. Chaque joueur peut disposer d'un type Humain ou Ordi (1 à 3) Vous pouvez accorder à chacun d'eux un temps de réflexion, de 1 à 5 minutes ou Infini. WINTHIEF : "THIEF". Le même principe que SCBLW, mais il comporte une nouveauté : les joueurs n'ont droit qu'à 4 lettres, mais pourront pénaliser les autres joueurs en prenant leurs lettres pour former un mot. Les possibilités offertes sont multiples. Un jeu passionnant !

11707 COMPIL. JEUX GARAU / VGA

L. Lautent

DATE : Logiciel de jeux. Il s'agit de replacer les événements proposés à la bonne année. Douze sujets différents avec des statistiques pour les résultats. CHIEN : Un petit chien veut rentrer à la niche, mais auparavant, il doit manger un certain nombre d'os... PAGAILLE : Logiciel de jeux. C'est un casse-tête, avec des formes hexagonales. DRAPEAUX : Ce logiciel est un jeu de questions, vous demandant de reconnaitre les drapeaux du monde entier MENINGE : Une série de trois jeux de casse tête pour tous les goûts. BARBU : Un jeu de cartes pour quatres joueurs. ASCENSEUR : Logiciel de jeux de cartes. ROLIN : C'est un jeu de cartes connu sous le nom de Polignac. RASCO : Jeu de cartes connu sous le nom de Scopa. OCTO HUIT : Un jeu de cartes en version française. MENCAL : C'est un programme d'entrainement au calcul mental, avec les statistiques concernant vos résultats. HUIT : Un jeu de cartes. PASCO : Un jeu SCOPA. BELOTE : C'est un jeu de cartes. ADJUS : C'est un jeu de cartes.

11766 PACMINATOR BOMBER VGA / 2Mo

LOGICOOL ING.

Jeu de bombardement pour les amateurs de guerre fictive ! Fonctionne sur PC à partir de 386, équipé d'une carte et d'un écran VGA, optionnellement d'une Soundblaster. Amusez vous !

11828 MOTUS / VGA / 4Mo

Th. Toinot

Super jeu de lettres !! En direct, comme à la télé ! Vous pouvez vous entrainer pour passer à l'émission. Il faut acquérir rapidité et stratégie. Très pédagogique ! Vous deviendrez un crack en vocabulaire ! Comprend un dictionnaire de mots. Trois niveaux de difficulté. La config. min. pour MOTUS doit être un 386 SX1 6,4Mo de mémoire vive, 1 disque dur. Fonctionne sous Windows 3.1 (la version Windows 95 est en cours d'élaboration). Excellent!

LE JOURNAL DU SHAREWARE : TOUTES LES NOUVEAUTES SHAREWARES EN VENTE DANS VOS KIOSQUES

MUSIQUE

11749 MUSEL V 1.6 1 / 5Mo /VGA

Y. Lebeau

Un éditeur musical graphique. Ce logiciel permet de composer à l'écran sur une portée en clé de fa ou de sol sur 3 octaves et demi, un morceau de musique monophonique et de le jouer sur HP ou carte sounsblaster (en visualisant les notes jouées). Il permet l'impression et la transposition. Entièrement graphique, à vocation pédagogique, il permet de s'entrainer à l'écriture et la lecture des notes. Il est accompagné de plusieurs morceaux de musique classique. Très important pour les compositeurs débutants ou confirmés !

25103 MOZART NOTEWORTHY / 3360 Ko

D. Webber

Excellent shareware qui va faire le bonheur de tous les musiciens! Il permet en effet de créer ses propres compositions musicales. L'affichage se fait en mode WYSIWYG (écran et imprimante). Il est possible d'effectuer des "couper-coller" entre différentes partitions, et même d'écouter et de sauvegarder votre oeuvre en un fichier MIDI. Très bien. NOTE WORTHY - E. Meille - : Editeur de partitions dans la lignée de MOZART, il permet tout comme lui de créer et d'éditer vos compositions. Il est toutefois possible d'importer des fichiers MIDI et de remplir les portées. Très bon shareware.

EDUCATION SCIENCES

11745 NOTES D'HISTOIRE 4Mo / VGA

ADAGIO

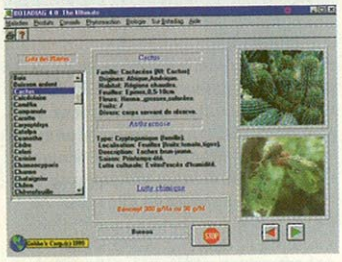
Un logiciel de "démonstration" de notre dernier produit "NOTES d'HISTOIRE" ainsi qu'une plaquette succincte de présentation. Cette version couvre les périodes complètes du Premier Empire à la Commune de Paris. Cette version est bien entendu diffusable, sans restriction particulière (sauf usage purement commercial). PC WIN 3 VGA PC386 Soundblaster compatible !

50478 ANIMALIA / VGA

Retrouvez divers spécimens de l'espèce animale avec une qualité graphique très élevée. Résolution 640x480 en 256 couleurs. Plus de 3 Mo d'images.

11601 BOTADIAG 3.5 / 1127 Ko

F.Gobbo



Programme de diagnostic pour plantes, arbres et arbustes. BOTADIAG vous donne de nombreux renseignements concernant le genre de l'arbre (famille, description) ainsi que les affections les plus courantes, avec pour chaque cas, des conseils,des soins naturels et chimiques. De même il propose différents renseignements sur l'arrosage, les engrais, la chimie de l'engrais et les produits chimiques. Le tout est très bien réalisé et comprend une représentation graphique pour chaque plante. Très Bien!

11631 GRAPHOLOG - CHIFFRES

A.Chambily

GRAPHOLOG : Logiciel de graphologie destiné à tous ceux qui désirent connaître le caractère d'une personne à partir de son écriture. Particulièrement recommandé aux entreprises pour leurs services de recrutement. Il nécessite toutefois un périphérique de saisie du manuscrit comme un scanner ou une tablette graphique à moins que votre écriture se rapproche des différents exemples fournis. L'utilisation du logiciel est extrêmement simple puisqu'il suffit de charger l'image comportant, l'échantillon d'écriture manuscrite. L'analyse graphométrique est produite en 2 minutes : généralités, profil pulsionnel, profil relationnel, profil du moi intime, social, synthèse et capacité opérationnelle. Très bons logiciel. CHIFFRES Jeu du "compte est bon" sous windows et contre l'ordinateur. C'est simple, rapide et bien fait, si vous n'arrivez pas à la solution le logiciel lui y arrivera!

ECOLE

11746 MICRO-LECONS 4 Mo / VGA

A.S.S.A

Une présentation, de type diaporama, fonctionnant grâce à la "Visionneuse PowerPoint". Ce logiciel est un éducatif, destiné aux enfants du Cours Moyen, présentant une leçon sur l'informatique telle qu'elle doit être abordée à l'école selon les instructions et programmes. Très interessant !!!

11608 LE SUPER PROF D'ANGLAIS

Pithon Ph.

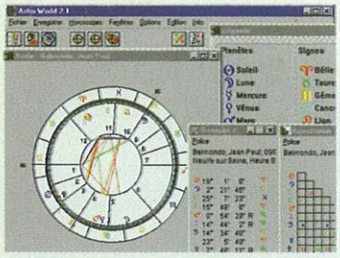
Fort de six ans d'expérience, ce logiciel qui a vu le jour sous Amstrad P.C. 1512 arrive aujourd'hui à maturité et se positionne au premier rang des logiciels d'apprentissage de la langue anglaise sous Windows. Le super- prof n'a pas pris une ride! Bien au contraire, il s'affiche désormais, par le biais d'images de synthèse, et propose un plus grand choix d'exercices dont : le pendu, traduction, questions/réponses bac 92, QCM, avec chaque fois différents thèmes. Niveau sixième à terminale. Très bon logiciel.

ASTROLOGIE

11706 ASTRO WORLD 21 F Nouvelle version

EURO IDEAL

Nouvelle Version, toute récente, qui fonctionne maintenant tout aussi bien dans l'environnement Windows 3.1 qu'avec Windows 95. Inutile de vous rappeler que l'astrologie est un sujet extrêmement apprécié. Quant à ce logiciel, il est vraiment exceptionnel : 25 pages d'interprétations pour un



thème natal personnalisé (tous sujets abordés, privés et professionnels), dessin de la carte du ciel, ainsi que 5 pages d'interprétations pour horoscope de relations (pour couple). Des milliers de villes dans la base de données. Là encore, facilité d'emploi. On fournit à Astro-World le nom et le lieu de naissance d'une personne, ainsi que sa date de naissance, et d'un simple clic, la carte apparaît à l'écran. Quelques autres clics sur les planètes font apparaître l'interprétation en relation avec les aspects. Très intéressant !!!

11289 11290 11291 EAO D'ASTROLOGIE / CGA / 1851 Ko

Rongier R.

Cours d'astrologie complet qui vous permettra de vous initier à cette science, et d'interpréter vous-même votre thème astral. Les cours sont accompagnés de plusieurs fichiers qui vous permettront de comprendre les fondements de l'astrologie.

ENFANT PEDAGOGIE

11753 PUCINE / 2Mo / VGA

APERDINE SOFTWARE

Un nouveau logiciel de dessin pour enfants ! Des aventures, livre d'histoires pour enfants. Sensibilise les enfants ou monde informatique. Très Bon !!!

11748 DESSINE MOI UNE VOITURE 1.5 Mo / VGA

J-Ph. Miginiac

Un logiciel de dessin très créatif pour les petits à partir de quatre ans !

11782 SPIROCOLOR

APERDINE Software

Enfin un outil (programme) fantastique permettant à vos petits artistes de s'exprimer complètement ! Mais également afin de personnaliser de façon surprenante vos cartes de visite, invitations pour vos amis, connaissances, relations d'affaire ! Très bon !

11721 WINSCRA V 1.11 / VGA / 2Mo

J-L.Delporte

Scrabble, dictionnaire. Il travaille sur la base d'un dictionnaire qui contient un peu plus de 41 000 mots, tous tirés de l'officiel du scrabble. Et ceci sous Windows. La version du programme qui est sur la disquette limite volontairement à 25 (au lieu de 102) les lettres à jouer. Le fichier Winscra.wri documente complètement l'utilisation du logiciel.

MAISONS

11758 REBUS / 2Mo / VGA

M. Jan

Je bois, je mange,donc je suis. Cette version comprend tous les modules, une documentation à imprimer et 200 nouvelles recettes !

HOT LINE SHAREWARETHEQUE AU 88 90 78 38 FAX 88 90 78 81

11723 HOME / VGA

D. Jacomet

Enfin vous pourrez, avec ce programme très facile, inventorier, gérer tout ce que vous possédez, tout contrôler, imprimer, et constater (vérifier) par exemple, l'échéance de la garantie concernant vos appareils ménagers L'idéal pour le cas où vous voudriez faire l'inventaire de votre ménage en vue de la souscription d'une assurance !

11770 G.I.F. BUDGET

A. Pain

Un logiciel pratique pour gérer votre budget, carnet d'adresses, etc... (Gestion d'Informations Familiales) G.P.B. (Gestion de portefeuille boursier) Compatible avec GIF pour gérer votre portefeuille boursier G.B.D. : (Gestion de bases de données) Pour gérer vos vidéos, cave, adresses, collections, etc... A.G.D. : (Agenda personnel.). Très pratique !

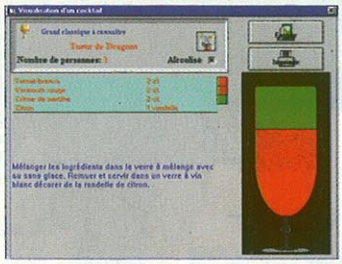
11596 EURO-VIDEO / 1436 Ko

Guerrin François

Logiciel sous Windows qui permet la gestion complète d'une vidéothèque. C'est incontestablement l'une des meilleures réalisations shareware dans ce domaine. Il gère à la fois : K7, Film, Générique, et Jaquette (avec la possibilité d'afficher la photo), statistiques avec affichage graphique par thème, genre, nationalité, version, couleur, et appréciation. De même, il permet de gérer un planning, des enregistrements à effectuer avec mémorisation des codes SHOWVIEW. Très belle interface dans la lignée des logiciels "EURO". Très bien !

11595 DRINKS / 4207 Ko

AZUR DEVELOPPEMENT



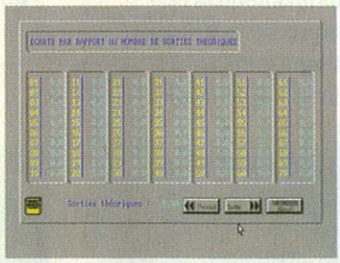
Base de données pour cocktails, cette version comprend 100 cocktails différents classés en différentes catégories (grand classique, primé en concours, à base de fruits et légumes, à base de thé, lait ou café, à base de vin ou liqueur, et les aphrodisiaques). Il est possible de faire une sélection en fonction des ingrédients que vous disposez.Le tout est très convivial, et simple d'emploi. Très bien.

LE CATALOGUE COMPLET AU 36 17 CODE SHAREWATEK

DIVERS

11469 KENO / VGA / 220 Ko

Eric Besnier



Logiciel de suivi des tirages du Keno de la française des jeux, il vous permet de faire un certain nombre de statistiques (nombre de sortie, écart, moyenne...). Une simulation des gains peut-être faite pour chaque tirage en tenant compte du n° précédemment sortis. Cette version de démonstration est limitée dans le temps, mais elle mérite quand même le coup d'oeil.

BON DE COMMANDE

A envoyer à

Sharewarethèque

14, rue Principale - 67500 Harthouse

Pour commander les disquettes : indiquez **la référence** et **le nombre de disquettes** de chaque logiciel, disquette 3 1/2 uniquement, pas de commande minimum.

DISQUETTES		DISQUETTES	
référence	Nb de disqu.	référence	Nb de disqu.

Mode de paiement
- ❑ mandat
- ❑ chèque *(à l'ordre de Sharewarethèque)*
- ❑ Carte Visa, Mastercard, Eurocard

N° de carte

date d'expiration

signature

TOTAL disquettes (Nb de disqu. X12,90 F)

+ port (18F) *

Offre exception. (20F)

TOTAL A PAYER

12.90 F la disquette

Nom Prénom

Adresse

Code postal Tél.

Ville

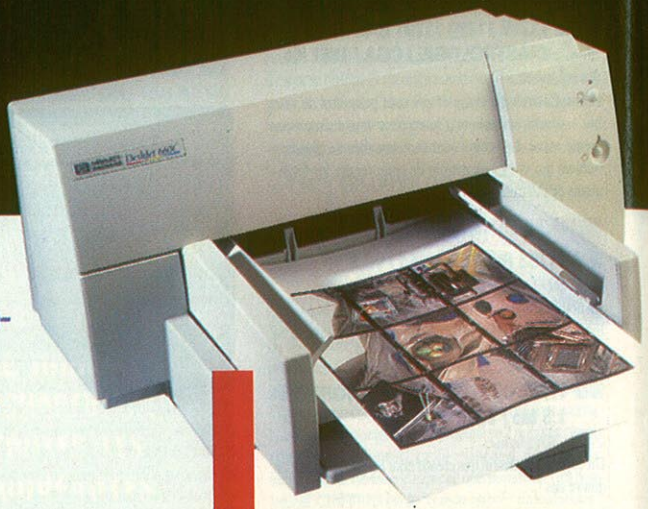
SVM M 01/96

Guide

Comparatif

Imprimantes, vos papiers !

Interrogatoire poussé de six imprimantes couleur



Le multimédia sans couleurs, c'est impensable. Les imprimantes noir et blanc, c'est dépassé. Heureusement, le jet d'encre met aujourd'hui la couleur à la portée de tous. Mais les résultats obtenus en valent-ils la chandelle? Nos testeurs vous donnent leur avis.

LES PAROLES S'ENVOLENT, les écrits restent. De même, si les images affichées sur l'écran d'un micro-ordinateur ne sont pas imprimées, elles restent fugitives. L'imprimante est au multimédia ce qu'est le livre à la pensée : elle fixe les textes ou les images, qui peuvent ensuite être consultés à loisir ou conservés au frais.

Il va sans dire que, pour prétendre au titre d'accessoire multimédia, l'imprimante se doit d'être en couleur. Si l'on ne peut dépenser plusieurs dizaines de milliers de francs pour s'offrir une laser couleur, la solution la plus avantageuse reste l'imprimante à jet d'encre. En matière de prix, les imprimantes à jet d'encre couleur sont imbattables.

Dossier réalisé par Jean-Loup Renaut, avec Romain Poirot

On en trouve à moins de 2 000 francs. Mais la qualité est-elle là ? Sont-elles faciles à utiliser ? Combien coûtent-elles à l'usage ? Autant de questions qu'il faut se poser avant d'acheter un ustensile qui, pour être abordable, doit cependant justifier une telle dépense.

Alors que les constructeurs ne tarissent pas d'éloges à propos de leurs imprimantes à jet d'encre, allant jusqu'à affirmer qu'elles sont capables d'imprimer en « qualité photographique », nous avons voulu vérifier leurs dires. Nous avons demandé à plusieurs fabricants, de nous faire parvenir l'imprimante qu'ils destinent au grand public. Les prix des machines qui nous sont parvenues sont comparables (environ 3 000 francs). En va-t-il de même pour leurs performances ?

Le laboratoire, d'abord mis à contribution, a établi une fiche technique qui révèle d'importantes différences. Mais une fiche technique est froide et sans âme. Nous avons donc demandé à quatre invités, observateurs extérieurs, de porter un jugement sur les impressions obtenues. Etonnement : leur avis confirme les résultats des tests. Mais y a-t-il vraiment matière à s'étonner ?

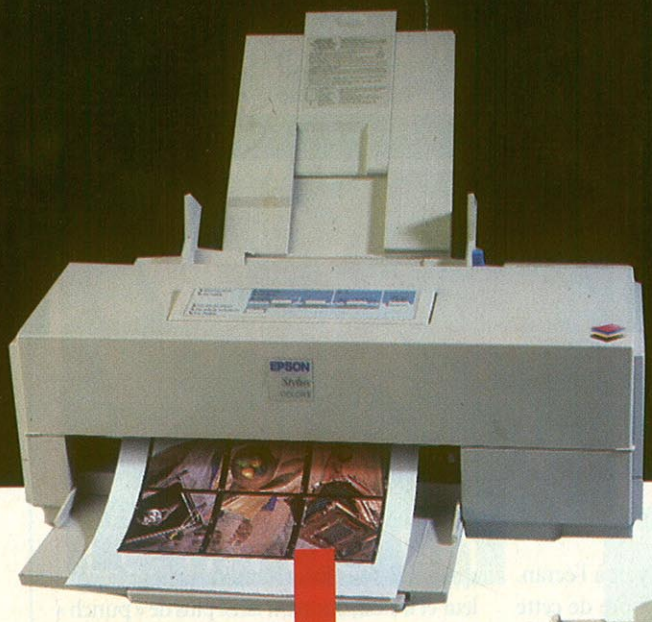
SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Ecole du village retrouvez nos invités. Vous y découvrirez des interviews où ils donnent leur avis sur les imprimantes qu'ils ont testées.

HEWLETT-PACKARD DESKJET 660C

Les couleurs s'avèrent bien rendues, avec plus de contrastes, et on voit moins les points isolés. L'impression des textes est très nette, que ce soit en noir ou en couleur. Et l'introduction du papier à plat et par devant, c'est bien plus rationnel et beaucoup plus pratique...

Hélène, 23 ans, étudiante



EPSON STYLUS COLOR II

Avec sa technologie, Epson est pour moi le meilleur choix, car la Stylus Color offre des possibilités d'impression supérieures aux autres. Malgré son look standard et un peu cubique, elle réalise des sorties fidèles, surtout pour les photos numérisées.
Et si on utilise du papier couché, le résultat, même imparfait, est franchement exceptionnel.

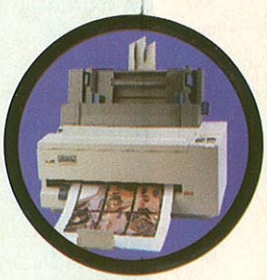
CANON BJC 4000

Les points sont alignés au lieu d'être diffusés. C'est maîtrisé, on sent que ça n'est pas laissé au hasard... Moi, je préfère.

LEXMARK WINWRITER 150C

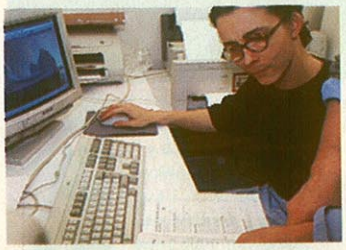
L'aspect plutôt dépouillé de cette imprimante me plaît bien. Dommage que le gestionnaire soit en anglais, parce qu'il est bien fait. Pour l'impression, on voit trop de petits points un peu partout : ça ne fait pas vraiment comme un mélange des couleurs. Les textes avec des couleurs sont, en revanche, assez nets, on ne voit pas de bavures et le noir, un peu marron, ne fatigue pas les yeux.

OLIVETTI JP 450

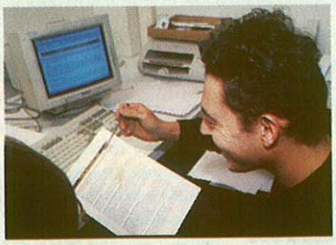


OKI OKIJET 300C

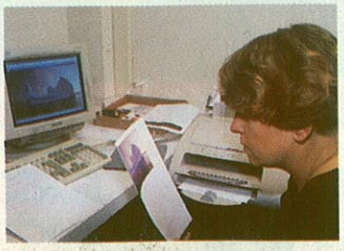
APPLE STYLE WRITER 2200



François, 26 ans,
infographiste

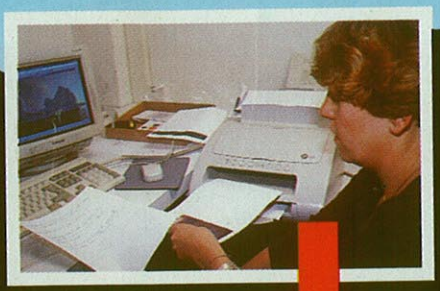


Philippe, 33 ans,
deux enfants,
chef de fabrication



Isabelle, 33 ans,
deux enfants,
institutrice

Comment les testeurs ont testé



Nos invités, reçus individuellement, avaient la délicate mission de donner leur opinion en ce qui concerne les six imprimantes que nous avions sélectionnées. Pour ne pas alourdir indûment l'opération, toutes les impressions ont été faites à partir d'un seul et même PC (un 486 DX2/66) sous Windows 3.11. En tout état de cause, seuls étaient jugés les sorties sur papier (une image de 1,3 Mo en 80 000 couleurs, un texte en couleur et un texte en noir) et, accessoirement, les gestionnaires des imprimantes (à l'écran). Comme, en outre, les problèmes d'installation n'étaient pas abordés, le Macintosh n'a pas été utilisé.

François, infographiste, et Philippe, chef de fabrication, malgré leur regard aigu de professionnels – et peut-être à cause de lui –, ont été relativement indulgents. Peut-être parce qu'ils attendaient moins de ces imprimantes personnelles que nos autres invités, Isabelle, institutrice, et Hélène, étudiante. Celles-là, plus à l'écoute des sirènes de la publicité, n'en ont été que plus déçues, et ont donc fait preuve de moins de mansuétude : leurs avis sont les plus sévères. Dans l'ensemble, les reproches l'emportent sur l'admiration. C'est parfois baveux, les contrastes sont souvent inexistants et les couleurs ne respectent pas ce que l'on voit à l'écran. On ne peut pourtant rien déduire de cette dernière critique : l'écran peut être également infidèle à l'image qu'il affiche. Il n'empêche que la même image affichée sur le même écran propose des couleurs différentes selon l'imprimante. En tout état de cause, même sur papier spécial, on est encore loin de la fameuse qualité photo annoncée.

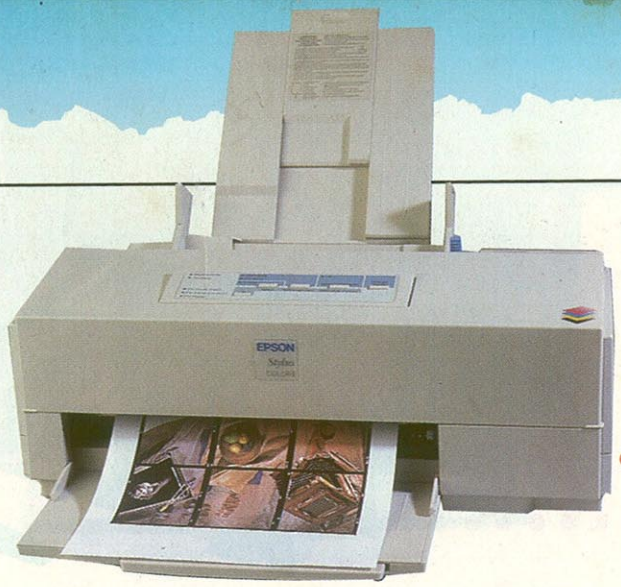
Deux imprimantes seulement trouvent véritablement grâce à leurs yeux : la Stylus Color II, d'Epson, et la Deskjet 660C, de Hewlett-Packard. Ce sont justement celles qui peuvent utiliser simultanément la couleur et le noir, donnant ainsi plus de « punch » aux impressions. Les autres imprimantes, même si elles ne donnent pas des résultats catastrophiques, arrivent loin derrière.

On découvre aussi des opinions surprenantes : le noir pas tout à fait noir des imprimantes n'ayant qu'une cartouche couleur, qui fait horreur aux professionnels, est jugé comme préférable parce que faisant moins mal aux yeux. La taille et l'aspect général des imprimantes, de leur côté, éveillent les passions, positivement ou négativement.

Les gestionnaires des imprimantes qui, de l'écran, permettent d'effectuer toute une batterie de réglages, sont faciles à utiliser. Hélas ! ces gestionnaires sont trop souvent en anglais. Ce qui n'a pas manqué de provoquer des grommellements. Non par anglophobie primaire, mais tout simplement parce qu'il est préférable de choisir ses options autrement que par essais et erreurs !

Tableau des imprimantes testées

Marque	Modèle	Mac/PC	Résolution maximale (en ppp)	Qualité d'impression (sur 20)	Coût/page (en francs)	Prix (TTC)
Apple	Stylewriter 2200	Mac	720 x 360	10,03	10,24	3 150 F
Canon	BJC-4000	PC	720 x 720	10,48	0,36	3 000 F
Epson	Stylus Color II	Mac/PC	720 x 720	11,1	1,14	3 600 F
Hewlett-Packard	Deskjet 660C	Mac/PC	600 x 600	15,95	0,39	3 240 F
Lexmark	Winwriter 150C	PC	600 x 300	10,22	1,59	2 600 F
Oki	OkiJet 300C	PC	300 x 300	8,57	0,29	3 250 F
Olivetti	JP 450	PC	300 x 300	9,84	1,90	3 220 F



Epson Stylus Color II

Le fin du fin

CARRÉE, sans originalité, un look standard... l'aspect de la Stylus Color II n'inspire pas les remarques élogieuses. Apparences trompeuses : à l'usage, les avis deviennent rapidement flatteurs.

La Stylus Color II est sans conteste l'imprimante qui – avec ses 720 points par pouce – offre la meilleure résolution graphique de notre sélection. Bien que cette finesse ne donne sa pleine mesure qu'avec du papier couché, sur du papier normal, le résultat reste tout à fait honorable. Il est vrai que cette imprimante est équipée simultanément d'une cartouche couleur (cyan, magenta et jaune) et d'une cartouche noire. Ayant quatre couleurs à sa disposition, elle peut ainsi donner plus de relief aux images imprimées, en accentuant les ombres et les contrastes. Elle a, en outre, le bon goût de présenter des aplats de couleur bien unis, et, quand on imprime des photos, de gommer les points isolés. En revanche, si les textes en noir sont parfaits, ils apparaissent un peu flous en couleur.

D'après les tests de notre laboratoire, la Stylus Color II s'est révélée la plus rapide de notre comparatif. Mais le point le plus remarquable reste la qualité de ses impressions. Cela en fait l'outil idéal pour celui qui veut occasionnellement imprimer des documents bien nets sur papier spécial, mais qui désire utiliser habituellement du papier normal, tout en conservant une bonne qualité. Cette double utilisation peut justifier un coût à la page et un prix d'achat plus élevés que ceux de la plupart de ses concurrentes. Enfin, précisons que le gestionnaire de l'imprimante propose un nombre important d'options et de réglages. Et il est en français !

QUALITÉ D'IMPRESSION	
Encrage	■■■□□
Texte	■■□□□
Graphisme NB	■■□□□
Couleur	■■■□□
NOTE TECHNIQUE	
Utilisation	■■■□□
Coût de la page	■■■■□
Evolutivité	■□□□□
Durée d'impression	*15 min 8 s*

POUR
La résolution graphique, le bon rendu des couleurs.

CONTRE
Le prix quelque peu élevé.

IMPRIMANTES EPSON STYLUS COLOR II
Résolution maximale : 720 x 720 ppp. Vitesse : 200 cps.

environ 3 600 F TTC
Coût à la page : 1, 14 F

Fiche technique

Précisions du labo

Nos tests ont porté sur une centaine de points, sans compter l'impression d'une quinzaine de pages différentes, en noir et en couleurs. La fiche technique qui est issue de ces essais n'en constitue que le résumé. Elle se partage en deux parties : la qualité d'impression et la note technique.

La qualité d'impression regroupe tout ce qui touche directement aux résultats obtenus sur papier : l'encrage d'abord, duquel dépend la bonne couverture en encre du papier (surtout dans les grands aplats de couleur) ; l'impression des textes ; l'impression des graphismes en noir et blanc, ainsi que l'impression des graphismes en couleurs.

La note technique concerne des éléments plus disparates : l'utilisation, qui est le reflet de l'ergonomie générale et de la variété des utilisations possibles (diverses sortes de papier, par exemple) ; le coût à la page, où la note est d'autant plus élevée que le coût est bas ; l'évolutivité (ajout de mémoire, langages, etc.). Ce dernier point, qui concerne surtout les imprimantes laser, ne joue pas en faveur des imprimantes à jet d'encre, fort peu évolutives.

Enfin, la durée d'impression correspond au temps qu'il a fallu pour imprimer tous les documents du test (textes et dessin). Puisque tout est mélangé, elle n'a qu'une valeur indicative. Une imprimante peut être très rapide dans un domaine (le texte, par exemple) et très lente dans un autre (les graphismes).

L'image sur du papier couché, c'est presque la perfection. Les détails du relief sont bien marqués. Sur papier normal, il y a quand même moins de défauts que sur les autres. Les ombres sont bien marquées.

Isabelle

Epson offre des possibilités d'impression supérieure (720 dpi). Elle dispose d'un système qui lui donne un atout pour des impressions de photographies. L'Epson réalise des sorties fidèles.

François

Un gestionnaire en français, c'est bien. J'aime ce système d'intercalaires à l'écran. Les couleurs, c'est net. On ne voit presque plus les points isolés, et c'est bien. C'est la meilleure que j'ai vue.

Hélène

Gestionnaire et installation en français, c'est agréable... C'est la seule imprimante à aller jusqu'à 720 ppp. On le voit bien à la qualité des impressions, que ce soit pour les images ou pour les textes.

Philippe

Le papier

Couché ou normal ?

Si toutes les imprimantes de notre sélection sont capables d'imprimer sur du papier normal (pour photocopieuses et imprimantes), la qualité des impressions diffère beaucoup selon le type de papier utilisé. Même si l'on use de papier normal, mieux vaut choisir un papier au grammage élevé, c'est-à-dire pas en dessous de 80 g/m². Dans tous les cas, il ne faut pas s'attendre à des miracles. Ce papier étant fin et compact, les gouttes d'encre s'y écrasent en provoquant des éclaboussures. Les gouttes se mélangent alors à leur frontière, donnant aux impressions un aspect flou, pas très net.

La différence saute aux yeux avec du papier couché ou lissé. Ce dernier, plus épais et moins tassé, possède la propriété d'absorber les gouttelettes d'encre, évitant les chevauchements et éclaboussures. Le résultat est plus net, les couleurs bien différenciées. L'inconvénient, c'est son prix : entre 2 et 8 francs la feuille. Les papetiers en proposent de diverses sortes, mais il est pas toujours facile de savoir lequel convient le mieux à son imprimante. Afin d'éviter des erreurs coûteuses, mieux vaut s'adresser aux constructeurs. Chacun d'eux propose du papier adapté à ses machines.

HP Deskjet 660C

Tout pour plaire

Les avis de nos testeurs concordent avec les tests en laboratoire : la Deskjet 660C est une excellente imprimante. Elle obtient même la meilleure note pour la qualité d'impression. Avec ses deux cartouches (couleur et noir) qui fonctionnent en même temps, elle bénéficie des mêmes avantages que sa concurrente, la Stylus Color II : des impressions aux contrastes bien marqués et qui donnent, au final, la sensation de bien voir les reliefs. Le noir a toutefois tendance à être un peu envahissant.

Afin d'éclaircir l'image, il suffit d'effectuer un petit réglage du contraste. Le gestionnaire de l'imprimante qui apparaît à l'écran permet cette manipulation. Mais ce gestionnaire est relativement pauvre si on le compare à celui des autres imprimantes. Ce défaut se révèle compensé par une grande simplicité d'utilisation. A tel point que Hewlett-Packard a même jugé inutile de l'affubler de tous ces boutons lumineux et clignotants qui font ressembler les autres imprimantes à des sapins de Noël. A quoi bon, puisque tout peut être commandé à partir de l'écran. Pour faire bonne mesure, un logiciel d'apprentissage est quand même là en cas de besoin. Tout cela est hélas en anglais, mais la traduction est en cours. On ne s'étonnera pas que l'impression soit assez lente pour les images en couleur. La qualité a des contreparties. En revanche, pour le texte en noir, elle est nettement plus véloce.

Facile d'utilisation et donnant des résultats très satisfaisants, la Deskjet 660C est aussi économique : son coût à la page est inférieur à 40 centimes. Ceux qui hésiteraient encore se laisseront peut-être convaincre par sa compacité. Le chargeur de papier étant situé à l'avant, l'imprimante n'a besoin que de peu d'espace pour se loger.

QUALITÉ D'IMPRESSION
Encrage
Texte
Graphisme NB
Couleur
NOTE TECHNIQUE
Utilisation
Coût de la page
Evolutivité
Durée d'impression 33 min 2 s

POUR
La qualité d'impression, le coût à la page.

CONTRE
La maigreur du gestionnaire d'impression, la lenteur.

IMPRIMANTE HEWLETT-PACKARD DESKJET 650 C
Résolution maximale : 600 x 600 ppp. Vitesse : 4 ppm.

environ 3 200 F TTC
Coût à la page : 0, 39 F

Le relief ressort bien, parce qu'il y a beaucoup de noir. Il y a une meilleure définition – c'est la meilleure de ce point de vue –, et l'objet paraît plus net.

Isabelle

Le look est simple et net : deux boutons sur le capot (on/off et avance papier)... c'est tout ! Tous les réglages se font à partir de Windows.

François

Cette imprimante est plutôt grande, mais son design est soigné et l'introduction du papier à plat par devant, c'est plus rationnel.

Hélène

Dommage que le gestionnaire soit en anglais. Quand on soulève le capot, ça arrête l'impression, c'est pas très sympa !

Philippe

Canon BJC-4000

La petite bureautique

La taille de la BJC-4000, réduite, aurait pu la faire passer pour un gadget. Canon a évité l'écueil en lui donnant un aspect sérieux, pratique et fonctionnel. Résultat : elle inspire confiance. Mais cette confiance est-elle légitime ? Si l'on s'en tient aux tests techniques, la BJC-4000 obtient des notes honorables. A l'usage, le jugement devient plus réservé.

Quand il s'agit d'un texte, l'impression est très rapide et les caractères sont bien nets, même si les couleurs sont parfois différentes de ce qu'on attendait. Avec des images, tant que le nombre de couleurs n'est pas trop élevé, le résultat est acceptable. Mais il se révèle très moyen dès que l'image est en milliers de couleurs. Dans les deux cas, on est surpris par le résultat : contrairement aux autres imprimantes à jet d'encre, qui rapprochent le plus possible les points pour les noyer dans la masse, la BJC-4000 dispose les points en les alignant sur une trame. Cela donne des résultats étonnants. De loin, les couleurs paraissent nettes. De près, elles font penser aux photos des journaux.

Cette particularité fait de la BJC-4000 une imprimante bien adaptée aux travaux bureautiques personnels : textes et graphiques passent à la perfection. En revanche, ceux qui désirent imprimer des photos numérisées risquent d'être déçus, d'autant que les options du gestionnaire d'impression sont assez sommaires. Avantage supplémentaire : l'impression est relativement rapide, et le coût à la page assez modique.

QUALITÉ D'IMPRESSION	
Encrage	■■■
Texte	■■■
Graphisme NB	■■
Couleur	■
NOTE TECHNIQUE	
Utilisation	■■■
Coût de la page	■■■■
Evolutivité	■
Durée d'impression	*22 min 47 s*

POUR
Sa rapidité, le coût modique à la page, la qualité des textes.

CONTRE
Les images pas très nettes.

IMPRIMANTE
CANON BJC-4 000
Résolution maximale : 720 x 720 ppp. Vitesse : 200 cps.

environ 3 000 F TTC
Coût à la page : 0, 36 F

Les couleurs changent par rapport à celles de l'écran. On voit bien les lignes du passage des têtes d'impression. Les caractères ne sont pas très nets, comme si ça avait coulé.

Isabelle

Sa petite taille est sûrement le point le plus appréciable. L'impression couleur est fidèle. Les options de sortie sont peu nombreuses, mais intéressantes, par exemple l'impression « sans diffusion d'erreur ».

François

Son aspect est fonctionnel et pratique. Tu te dis : « Qu'est-ce que je vais bien bosser ! » Pour ce qui est des couleurs, j'ai l'impression qu'il y a peu de dégradées, et je n'aime pas la trame apparente.

Hélène

Pour le look, rien à en dire... sauf qu'elle tient moins de place que les autres. Les options sont sommaires. Le texte couleur est très clean et pallie la mauvaise qualité du papier.

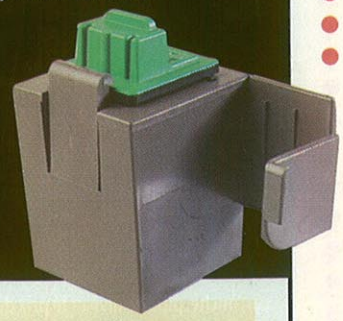
Philippe

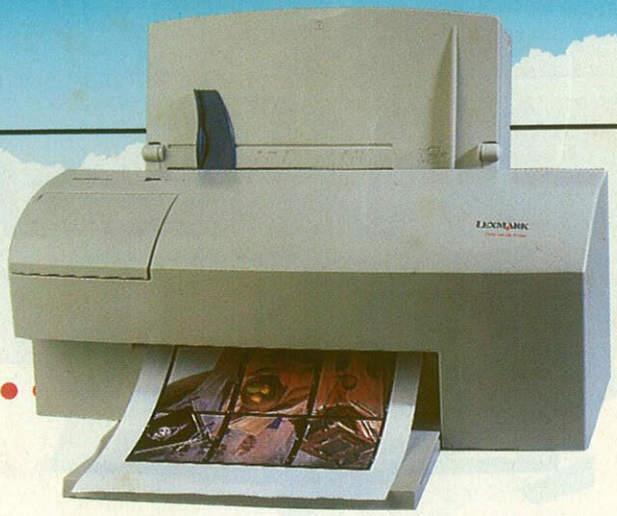
Les encres

Trois plus une

Les imprimantes à jet d'encre couleur utilisent toutes des encres liquides stockées dans de petits réservoirs dénommés cartouches. Les imprimantes emploient ces cartouches de plusieurs façons. La plus simple consiste à n'utiliser qu'une cartouche contenant les trois couleurs de base (jaune, magenta et cyan). Le noir est alors obtenu par addition des trois couleurs. Un peu plus élaborée, la seconde technique consiste à remplacer, selon les besoins, la cartouche couleur par une cartouche d'encre noire. Les textes en noir sont alors vraiment noirs.

D'autres modèles d'imprimantes peuvent recevoir simultanément les deux cartouches. Elles les utilisent soit alternativement, soit en même temps. Dans le premier cas, le seul avantage est que l'on n'a pas à changer de cartouche. Dans le second cas, l'encre noire vient renforcer les parties sombres des dessins imprimés et leur donne ainsi plus de relief, en renforçant les contrastes.





Prix réel

Le coût à la page

Peut-être plus important que le prix d'achat de l'imprimante elle-même, le coût à la page est déterminant. Il s'obtient en additionnant, pour une page « type », le prix d'une feuille de papier et le prix de l'encre utilisée. Si on utilise du papier normal, son coût est négligeable (environ 10 centimes par feuille). Avec du papier spécial, le prix à la feuille peut monter jusqu'à 8 francs. Les coûts à la page que nous présentons sont calculés avec du papier normal.
Le coût de l'encre n'est pas plus aisé à calculer, puisque le prix des cartouches varie considérablement selon les constructeurs. La qualité des encres et la contenance des cartouches justifient en partie ces différences. Mais la seule façon de vraiment comparer est d'imprimer des pages et des pages « types » (avec un encrage de 7,5 %, ce qui correspond à une page de texte), jusqu'à épuisement de la cartouche, puis de diviser le prix de la cartouche par le nombre de feuilles imprimées. Les résultats montrent d'énormes différences (entre 30 centimes et plus de 10 francs). Mais les économes peuvent se procurer auprès de leur revendeur des cartouches moins chères et compatibles avec leur imprimantes. Dans certains cas, le coût à la page peut être divisé par deux.

Lexmark Winwriter 150C

La bavarde

QUALITÉ D'IMPRESSION	
Encrage	
Texte	
Graphisme NB	
Couleur	
NOTE TECHNIQUE	
Utilisation	
Coût à la page	
Evolutivité	
Durée d'impression	*25 min 22 s*

POUR
Le prix, le gestionnaire d'impression.

CONTRE
Le coût à la page, les contrastes peu marqués.

IMPRIMANTE LEXMARK WINWRITER 150C
Résolution maximale : 600 x 300 ppp, vitesse : 4 ppm.

environ 2 600 F TTC
Coût de la page : 1, 59 F

POUR VOUS ANNONCER qu'il n'y a plus de papier dans le bac, la Winwriter 150C de Lexmark, en grande séductrice, n'hésite pas à prendre une voix féminine et charmeuse. Elle va même jusqu'à vous remercier lorsque vous remplissez celui-ci. Cette faculté de parler n'est bien évidemment qu'un gadget, mais donne à l'imprimante un petit côté multimédia.

En ce qui concerne les impressions, les résultats sont bons : les images sont nettes et les couleurs sont bien marquées. Les contrastes, en revanche, sont quasiment inexistants. Cela donne aux images une certaine fadeur, un manque de force dans le rendu. La raison de ce manque de « punch » tient surtout au fait que la Winwriter 150C ne mélange pas le noir et les couleurs. Les images sont imprimées à partir des trois couleurs de base (cyan, jaune et magenta), tout comme les textes qui comportent des parties en couleur. Les caractères noirs de ces textes prennent alors une « jolie » teinte sépia. Afin d'obtenir des textes dans un beau noir brillant, il faut renoncer à la couleur en cochant une case dans le gestionnaire d'impression. Ce dernier, bien qu'entièrement en anglais, est particulièrement bien fait et agréable à utiliser. Il est aussi très complet. Il va jusqu'à indiquer la quantité d'encre qui reste dans les cartouches.

La Winwriter 150C est également assez rapide, même pour les images. Son petit prix – elle est la moins chère de notre sélection – achèvera de convaincre les hésitants. Qu'ils sachent, cependant, que le coût à la page est assez élevé.

L'aspect dépouillé, ça fait bien... mais un gestionnaire en anglais, c'est gênant. On voit trop bien les trois couleurs utilisées comme base.

Isabelle

La Lexmark est d'un assez bon rapport qualité/prix. L'impression est correcte en couleur quoiqu'un peu pâle. Le design est compact et simple.

François

Elle a un air bizarre que je n'aime pas. Afficher le niveau de remplissage des cartouches, c'est très bien. En couleur, l'image est nette.

Hélène

Le gestionnaire est en anglais, mais c'est pas grave. L'imprimante parle et le gestionnaire indique la progression de l'impression.

Philippe

Olivetti JP 450

L'élégante

JOLI COUP réussi par Olivetti : avant même d'avoir craché sa première goutte d'encre, la JP 450 suscite l'intérêt. Son design est en effet plutôt original. Le charme continue d'agir après l'installation puisque le gestionnaire d'imprimante, en français s'il vous plaît, est facile à utiliser. Les options de réglage d'impression sont en outre fort nombreuses. Serions-nous tombés sur l'oiseau rare ? Las, il faut vite déchanter. Comme on voit le maçon au pied du mur, on voit l'imprimante sur le papier. Et sur le papier, la JP 450 perd de sa superbe. Les images sont ternes, le résultat est un peu plat et le relief est inexistant par manque de contraste. Et si l'on ne prend pas soin d'effectuer un réglage des couleurs, l'image paraît sursaturée de rouge. Même pour les textes en couleur, les caractères laissent à désirer : le jaune n'est pas jaune, toutes les couleurs tirent sur le mauve, et même le noir paraît un peu violacé. Reconnaissons cependant que les caractères sont nets et sans bavure.

Afin d'obtenir du vrai noir, il faut ouvrir l'imprimante et changer de cartouche. L'opération est d'autant moins évidente qu'il faut en même temps changer le gestionnaire d'impression. Ce temps perdu est à ajouter à la durée de l'impression, assez longue pour cette imprimante qui ne se caractérise pas par sa rapidité. Si l'on ajoute que le coût à la page – près de 2 francs – est un des plus élevés de notre sélection, il ne reste que bien peu d'atouts en faveur de cette imprimante. L'originalité du design, peut-être ? L'un de nos testeurs n'a-t-il pas avoué que, s'il n'avait pas eu l'occasion de tester les capacités des diverses imprimantes, c'est la JP 450 qu'il aurait choisi ?

Qualité d'impression	■■□□□
Encrage	■■■□□
Texte	■■□□□
Graphisme NB	■■□□□
Couleur	■■□□□
Note technique	■■□□□
Utilisation	■■□□□
Coût à la page	■■■□□
Evolutivité	■■□□□

Durée d'impression 57 min 27 s

POUR
Le gestionnaire d'impression, le design.

CONTRE
La qualité d'impression très moyenne.

IMPRIMANTE OLIVETTI JP 450
Résolution maximale : 300 x 300 ppp, vitesse : 3 ppm.

environ 3 220 F TTC
Coût de la page : 1, 90 F

Celle-là, elle est jolie, ronde, elle a presque un air sensuel... Le gestionnaire est complet, et en français. En couleur, tout est violet. C'est joli, mais enfin, par rapport à l'original... Le relief n'est pas marqué.

Isabelle

Son design fantaisiste lui donne un aspect gadget. L'impression couleur vire au mauve, et pour le noir il faut changer de cartouche. Une imprimante que je ne choisirais pas, mais vraiment pas !

François

Elle est marrante, ronde. Le gestionnaire est complet, bien fait, et c'est en français. Les couleurs, c'est pas hyper net. Les contrastes ne sont pas assez soutenus, et ça donne une image de qualité moyenne.

Hélène

Le design est cool, assez contemporain, mais elle est bruyante pour une jet d'encre. Le gestionnaire est tout à fait normal. A vue de nez, il y a une grande finesse, mais ça manque un peu de contraste.

Philippe

Vitesse

La bonne mesure

La vitesse des imprimantes est toujours indiquée par les constructeurs. Avec une certaine incohérence, il faut bien le reconnaître.

CPS

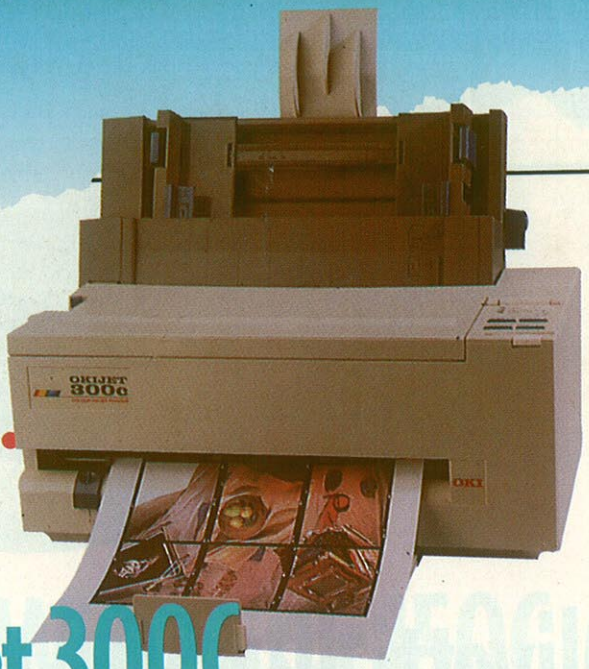
Pour certains, c'est le nombre de caractères par seconde (cps) qui sert d'unité. Cette façon de présenter les choses a l'avantage d'être précise, mais ne concerne que les textes. On reste dans le noir quand il est question de la vitesse d'impression des dessins ou des photographies.

PPM

D'autres donnent une définition de la vitesse d'impression qui est fondée sur le nombre de pages par minutes (ppm). Sachant que la vitesse d'impression d'une image varie considérablement selon sa taille et le nombre de couleurs qui la composent, on se demande comment cette vitesse est calculée – et on n'a même pas l'avantage d'être renseigné sur la rapidité d'impression des textes, puisque la mesure en cps n'est plus donnée.

Durée d'impression

Nous avons employé pour notre part une méthode fondée sur la durée d'impression de plusieurs documents (textes et images) toujours identiques. Cette méthode n'est pas plus précise que les autres pour calculer la durée d'impression d'un type précis de document. Cependant, elle permet de mieux comparer les imprimantes entre elles, puisque toutes sont logées à la même enseigne.



OKI Okijet 300C

L'économique

Proche de la JP 450 d'Olivetti par son mode de fonctionnement et par son prix, l'Okijet 300C s'en distingue par son aspect extérieur. Autant la JP 450 suscite le désir, autant l'Okijet 300C provoque le rejet. Nos testeurs n'ont pas mâché leurs mots : « *Tristounette, franchement laide, c'est le genre de truc qu'on cache pour qu'on ne le voie pas.* » Avec un tel handicap, mieux valait pour elle que la qualité soit au rendez-vous. Hélas ! pour les images, les résultats obtenus sont assez décevants : « *Les impressions ne sont pas très nettes et les couleurs, avant réglage, tournent au rouge-marron.* » Ces opinions rejoignent les tests du laboratoire : les notes de qualité sont les moins bonnes de notre comparatif.

Pour le texte en couleur, les avis sont plus partagés. On peut cependant affirmer que les résultats sont assez moyens. En noir, l'impression est en revanche très nette. Mais pour passer au noir il faut changer la cartouche d'encre. La manipulation est très facile et, contrairement à la JP 450, il n'est pas nécessaire de toucher au gestionnaire d'impression. Ce dernier, identique à celui de la Winwriter 150C, est bien doté en options et en réglages divers. Il a pour seul tort d'être en anglais.

Au vu de ses aptitudes, l'Okijet 300C convient à celui qui, travaillant plutôt sur des textes en noir, veut parfois y intégrer de la couleur et, occasionnellement, voir ce que donne à l'impression une image en couleurs. Il y gagnera au moins quelque chose, puisque l'Okijet 300C est la plus économique de toutes à l'usage : son coût à la page est inférieur à 30 centimes.

QUALITÉ D'IMPRESSION	
Encrage	■■□□□
Texte	■■□□□
Graphisme NB	■■□□□
Couleur	■■□□□
NOTE TECHNIQUE	■■■□□
Utilisation	■■■□□
Coût à la page	■■■■■
Evolutivité	■□□□□
Durée d'impression	*18 min 34 s*

POUR
Le coût à la page peu élevé.

CONTRE
Le design, la mauvaise qualité des images.

IMPRIMANTE
OKI OKIJET 300C
Résolution maximale : 300 x 300 ppp, vitesse : 2 ppm.

environ 3 250 F TTC
Coût à la page : 0, 29 F

Le gestionnaire est en anglais. Il semble assez complet, mais l'impression « photographie » n'est pas proposée. L'impression en couleur n'est pas nette.

Isabelle

Avec son look carré, l'OKI est pour moi une imprimante de qualité moyenne. Le gestionnaire est simple et donne un résultat passable en couleur.

François

Elle a l'air de ne pas prendre beaucoup de place et le bac à l'avant est bien. Le gestionnaire est clair. La netteté des couleurs pourrait être meilleure.

Hélène

L'esthétique fait très URSS années 70. La qualité, même si elle paraît brumeuse, n'est pourtant pas tellement pire que les autres.

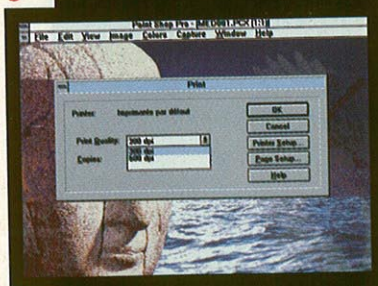
Philippe

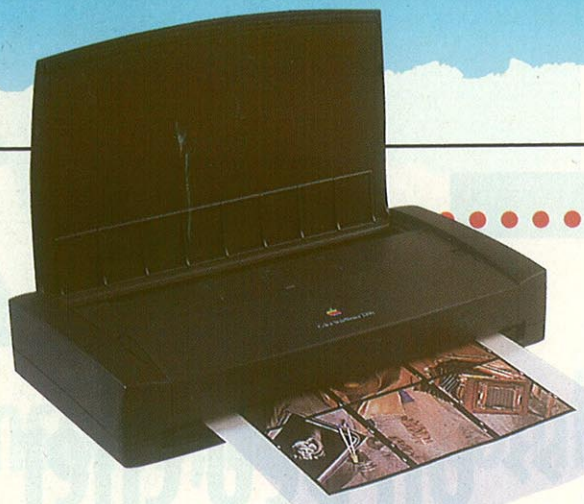
Résolution

Des p'tits points...

La résolution d'une imprimante indique le nombre de points que cette dernière est capable de placer, verticalement et horizontalement, sur une surface donnée. Elle se mesure en points par pouce (ppp) ou en dpi *(dots per inch)*. Une imprimante dont la résolution est égale à 300 x 300 ppp place 600 000 minuscules gouttes d'encre sur un carré d'un pouce (2,54 cm) de côté. Plus la résolution est élevée, plus le nombre de points imprimés sur une même surface est grand et, de ce fait, moins ils seront visibles à l'œil nu.

Mais il ne s'agit là que de la résolution dite mécanique. Il existe en effet un niveau supérieur : la résolution lissée. Il s'agit de doubler, au moyen d'un logiciel, la résolution mécanique de l'imprimante... en ajoutant un point supplémentaire entre chaque point. Ces gouttes d'encre supplémentaires sont légèrement décalées, ce qui a pour effet de lisser les courbes et d'éviter ainsi les disgracieux effets d'escalier. Parfois, l'impression n'est lissée que dans un sens. C'est ainsi que l'on trouve des imprimantes avec une résolution de 600 x 300 ppp (c'est-à-dire six cents points verticalement et trois cents points horizontalement). A l'intérieur de nos fiches techniques, nous avons toujours indiqué la résolution lissée.





QUALITÉ D'IMPRESSION	
Encrage	
Texte	
Graphisme NB	
Couleur	
NOTE TECHNIQUE	
Utilisation	
Coût à la page	
Evolutivité	

Durée d'impression 1 h 19 min 18 s

POUR
L'encombrement très réduit.

CONTRE
Le prix élevé des cartouches.

IMPRIMANTE APPLE STYLEWRITER 2200
Résolution maximale : 720 x 360 ppp, vitesse : 5 ppm.

environ 3 150 F TTC
Coût de la page : 10, 24 F

Apple StyleWriter 2200

Pomme de luxe

POUR LES POSSESSEURS de Macintosh, Apple propose une mini-imprimante de poche à jet d'encre couleur au design attrayant. La StyleWriter 2200 utilise une cartouche contenant trois couleurs et affiche une résolution de 720 x 360 points par pouce. Si elle bénéficie de performances sensiblement égales à celles de ses concurrentes en matière de rapidité (quoiqu'un peu plus lente), son principal défaut réside dans le prix des « consommables », c'est-à-dire des deux cartouches d'encre, une pour le noir et une pour la couleur.

En effet, la cartouche couleur, minuscule, coûte la « modique » somme de 330 francs TTC et ne permet d'imprimer qu'une quarantaine de pages. Elle est accompagnée de deux pilotes QuickDraw et nécessitera l'installation de Colorsync, un optimiseur de couleurs. La StyleWriter 2200 se révèle aussi moins performante en qualité d'impression (toutes proportions gardées), aussi bien en texte noir qu'en images couleurs.

Curieusement, sa qualité est supérieure à celle des autres imprimantes lors de l'impression d'un texte dont la police est inférieure à six points. Aurait-on enfin pensé aux myopes ? Quoi qu'il en soit, les modèles à jet d'encre couleur d'Epson et de Hewlett-Packard, compatibles Macintosh, sont nettement plus avantageuses. En revanche, très petite, légère, discrète et munie de sa batterie (d'une autonomie de 200 pages), cette imprimante Apple peut satisfaire les besoins en couleurs du possesseur d'un PowerBook ; après tout, c'est « l'utilisateur cible » choisi par Apple pour son nouveau périphérique d'impression.

Dernière minute...

Citizen Printiva 600C

L'encre sèche

CITIZEN annonce la sortie immédiate d'une nouvelle génération d'imprimantes, dont la Printiva 600C est la petite première. Cette imprimante couleur n'utilise ni une technologie laser, ni une technologie à jet d'encre, mais une nouvelle technique qui se fonde sur l'utilisation d'« encre sèche ». L'imprimante est alimentée par quatre cartouches d'encre de couleurs primaires (les prochains modèles en compteront davantage), ce qui permet, quand une couleur manque, de ne changer que la cartouche vide et d'ajouter une nouvelle cartouche dite de « cinquième couleur » (doré ou argenté) – c'est un procédé d'imprimerie très coûteux. La Printiva affiche une résolution de 1 200 x 600 ppp en monochrome, et de 600 x 600 ppp en couleur. Le prix public conseillé est d'environ 3 900 francs TTC.

Chinon ES-3000

Un « compact » un peu cher

Autofocus, doté d'un zoom et doué pour les gros plans, cet appareil photo numérique peut enregistrer jusqu'à sept cents photos dans ses cartes mémoire. Un beau joujou… un peu cher aujourd'hui, compte tenu de la médiocre qualité de ses clichés.

PETIT NOUVEAU dans la famille des appareils photo sans pellicule, le Chinon ES-3000 nous arrive tout droit du Japon avec quelques belles innovations. En plus de ses cartes mémoire (voir encadré ci-dessous), l'ES-3000 est le premier autofocus de sa catégorie : tandis que les modèles précédents se contentaient de faire la mise au point sur l'infini – comme les « instamatics » de bas de gamme – l'appareil de Chinon règle la netteté sur le sujet cadré au centre de l'objectif. Et ce, quelle que soit la focale utilisée, puisque l'appareil est également équipé d'un zoom électronique – aussi bruyant que Robocop – afin de simuler des focales comprises entre 35 et 70 mm. En supplément, une position « macro » lui permet de faire des gros plans à moins de cinquante centimètres d'un sujet.

Malgré tout, ce nouvel appareil photo numérique mérite quelques critiques. D'abord, sur la qualité des photos : sa définition maximale reste la même que celle de ses prédécesseurs (640 x 480 en 72 ppp et 16,7 millions de couleurs) ; quand on agrandi une image, on s'aperçoit que les pixels apparaissent plus vite qu'avec le Quicktake 100 d'Apple. A croire que l'algorithme de compression du Chinon est nettement moins performant que celui de l'Apple. Un comble quand on sait que l'appareil japonais coûte quand même quatre fois plus cher que l'américain.

Il est vrai que la cellule – le processeur qui se charge, sur tous les appareils photo automatiques, de mesurer la lumière et de calculer l'ouverture du diaphragme – n'arrange rien. En mode automatique, c'est elle qui permet de savoir, en fonction des conditions de luminosité, si le flash est oui ou non nécessaire. Mais, hélas ! sans faire varier l'intensité de l'éclair selon qu'il fait jour ou nuit, ou selon que le sujet est à cinquante centimètres ou à dix mètres ; résultat : certaines photos sont sous-exposées, d'autres surexposées.

Le summum est atteint avec la lenteur de l'engin. A la prise de vue, l'appareil demande près de quatre secondes après un cliché avant d'être apte à photographier de nouveau. Mais c'est encore pire lorsqu'il est connecté à un Macintosh ou à un PC. Que l'on utilise le petit logiciel qui lui est propre ou le module d'acquisition qui permet de le piloter depuis Adobe Photoshop, plusieurs minutes sont nécessaires afin d'afficher en petite taille les clichés stockés dans l'appareil, et plusieurs autres pour les charger en mémoire vive avant de les enregistrer sur le disque dur. Autant dire que l'adaptateur secteur (optionnel) s'impose à ce moment-là pour préserver les quatre petites piles bâton.

Si le jouet vous tente, attendez donc un ou deux ans : quand son prix aura chuté de 7 000 francs à 2 000 francs, ses défauts se verront nettement moins qu'aujourd'hui.

Chinon ES-3000. Distribué par AB-Soft. Env. 7 000 F TTC.
Piles AA, adaptateur secteur et carte mémoire PCMCIA en option.

Mémoire à la carte

Tandis que ses prédécesseurs stockaient leurs clichés dans leur mémoire interne, l'ES-3000 peut les stocker sur des cartes mémoire amovibles PCMCIA de type II, d'une capacité de 2, 4, 8 ou 16 Mo. Selon la carte utilisée et la définition choisie pour les images (normale, fine ou superfine), ce sont entre 10 et 690 clichés qui peuvent être stockés. Malheureusement, aucune carte n'est fournie avec l'appareil. Normal quand on sait qu'elles sont rares sur le marché, et surtout un peu onéreuses : à 750 francs le méga-octet, ces « pellicules » de nouvelle génération ont vite fait de faire exploser le prix de l'appareil.

Diamond Edge 3D

PC/consoles, même combat !

Les consoles de jeu usent de tout leur pouvoir de séduction, avec des jeux aux réalisations époustouflantes... Tant et si bien que le possesseur de PC, avec sa machine surpuissante, enrage à l'idée de ne pas disposer de tels jeux, sous prétexte que sa machine n'est pas dotée de coprocesseurs spécialisés... Cette situation risque fort de changer grâce à l'arrivée des cartes graphiques 3D. Diamond, avec sa carte Edge 3D, est le premier constructeur à apporter une solution aux fans de jeux vidéos en 3D allergiques au monde des consoles de jeux.

POUR
Une technologie qui renouvelle le monde des jeux sur PC.

CONTRE
Son installation délicate.

environ 2 170 F TTC
(avec 1 Mo de mémoire)
et 2 600 F *(avec 2 Mo de mémoire)*

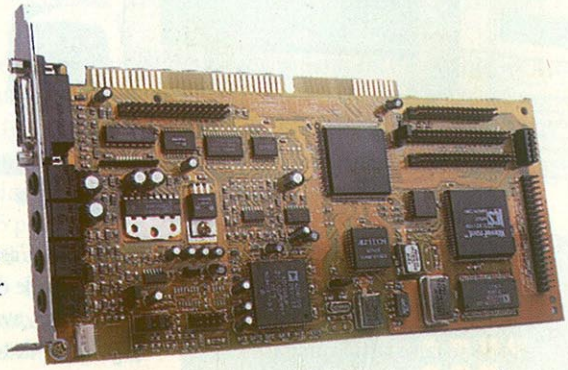
La Diamond Edge 3D pousse très loin l'intégration puisque, fondée sur une carte graphique accélérée pour Windows 95 dans le domaine de la 3D et de la 2D, elle inclut aussi une carte son 16 bits disposant de la technologie des tables d'ondes (Wave Table). Elle comporte de plus des ports de connexion pour les *joysticks* habituels du PC et, fait notable, pour les *joypads* de la console Sega Saturn : preuve que Diamond veut faire entrer le PC de plain-pied dans le domaine des jeux, gommant ainsi la frontière qui existe entre ordinateurs et consoles.

A l'écran, le résultat est impressionnant. La Diamond Edge 3D accélère les jeux d'hier (Nascar Racing) et de demain (Virtua Fighter Remix, de Sega). Vous l'aurez compris, outre la compatibilité avec les *joypads* de la Saturn, la carte sera utilisée par les jeux adaptés de la console de Sega ! Diamond affirme qu'avant la fin de l'année 1996, une cinquantaine de jeux seront ainsi communs aux consoles Saturn et aux PC équipés de la carte Edge.

Cette carte serait tout bonnement idyllique si elle ne présentait quelques défauts dans la gestion du son. Bien qu'intégrant une table d'ondes, elle se révèle de qualité plutôt moyenne. En outre, les performances de la carte Edge ne sont pas très bonnes sous MS-Dos – ce qui est assez logique pour une carte qui est destinée à fonctionner sous Windows 95. De plus, et là malgré la philosophie de Windows 95, qui prône le *plug and play*, son installation est assez ardue : il est conseillé de bien lire la documentation. La configuration minimale pour utiliser cette Edge 3D est un 486DX2/66 avec bus PCI et 8 Mo de mémoire. Comme la plupart des PC de ce type sont équipés de bus Vesa, ce seront surtout les Pentium qui en profiteront. L'idéal se situe du côté du Pentium 90 avec 16 Mo de mémoire. Autant dire qu'elle est pour l'instant réservée aux privilégiés possédant des PC récents et puissants.

Matrox Millenium version PCI

La 3D du Dos



Alors que Diamond propose la carte Edge 3D, Matrox, constructeur réputé pour la qualité de ses cartes graphiques haut de gamme, se fend d'une carte concurrente, la Millenium, qui accélère l'affichage des applications 3D sous Windows et MS-Dos. Ce dernier étant le royaume des jeux d'action sur PC, les accros de Doom vont enfin profiter d'animations plus fluides et pourront donner libre cours à leur hargne, sans subir en contrepartie les affres d'une migraine ophtalmique. Mais la Millenium ne s'arrête pas là, puisqu'elle offre en plus d'excellentes performances pour l'affichage de films Mpeg en 800 x 600 et 16 millions de couleurs !

POUR
Excellentes performances pour les jeux et films sous MS-Dos

CONTRE
L'affichage est peu amélioré sous Windows

environ 2 600 F TTC
(avec 2 Mo de mémoire)

Là où le bât blesse, c'est au niveau de l'affichage sous Windows : on n'obtient pratiquement aucune amélioration. L'interface graphique de Microsoft n'étant pas réputée pour sa rapidité, c'était pourtant le moment ou jamais de lui donner un coup de pouce, comme l'a fait Diamond. En revanche, les capacités 3D sont un peu au-dessus de la concurrence. Reste, au final, une carte qui se révèle handicapée par un affichage bitmap (point par point) tout à fait ordinaire, et sévèrement concurrencée par la Diamond Edge 3D en ce qui concerne les jeux. Et l'arrivée prochaine de la carte 3D Blaster de Creative Labs va encore réduire son espace vital.

FDL Systèmes Pro PCI DX4 100

Un PC à petit prix

UN PRIX DE 7 500 francs : voilà la première performance de ce PC multimédia de FDL, qui devrait séduire les étudiants et les utilisateurs peu fortunés. Bien entendu, à ce prix-là, on ne peut pas avoir du Pentium ; cependant, avec un 486DX4/100 cette machine rendra quand même de fiers services à son propriétaire. De plus, en ne misant pas sur un processeur de très haut de gamme, le constructeur a pu se permettre de choisir des éléments de bonne qualité. Ainsi, le lecteur de CD-Rom offre les mêmes performances que notre lecteur de référence, et le disque dur (de 640 Mo) est signé Western Digital. Enfin, même si la carte mère et la carte graphique sont plutôt bas de gamme, les performances générales de la machine sont tout à fait honorables.

On regrettera tout de même la mauvaise qualité de l'écran et le manque d'évolutivité. En effet, le Systèmes Pro PCI DX4 100 ne dispose d'aucun port libre afin d'étendre la mémoire (les deux seuls ports disponibles pour la mémoire sont déjà occupés par deux barrettes de 4 Mo).

Ce micro donnera donc toute satisfaction dans le cadre d'applications bureautiques personnelles ou pour la consultation de CD-Rom, à condition de ne pas passer des heures les yeux rivés sur son moniteur.

Ergonomie
Qualité de fabrication
Qualité d'affichage
Lecteur de CD-Rom
Carte son
Enceintes
Performance bureautique ★★★★☆
Performance globale ★★★★☆

POUR
Le prix, le lecteur de CD-Rom.

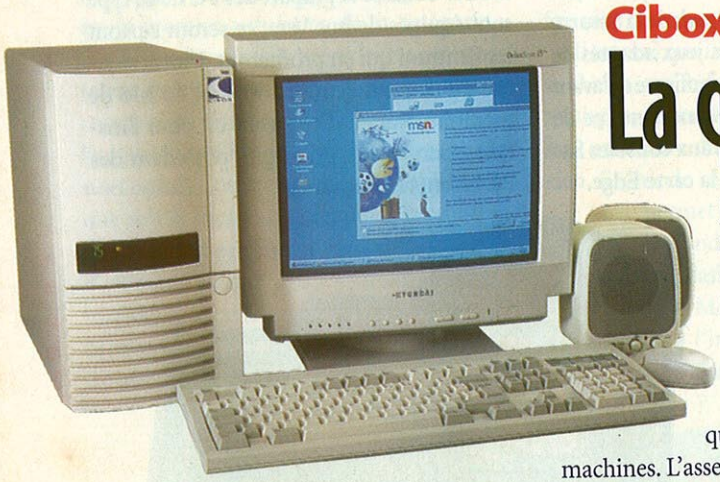
CONTRE
L'épouvantable écran, la mauvaise évolutivité.

486DX4/100 à bus PCI, 8 Mo de mémoire, disque dur 640 Mo, carte son 16 bits avec DSP, lecteur de CD-Rom 4x.

environ 7 500 F TTC

Cibox Harmony P75

La qualité au rendez-vous



DANS LA MULTITUDE des PC proposés par les petits assembleurs, il est difficile de se faire remarquer. Ce micro-ordinateur, équipé d'un processeur Pentium de 75 MHz, de 8 Mo de mémoire vive et d'un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, mise d'abord sur le design pour se distinguer : il suffit de le regarder pour s'en rendre compte. Mais ce n'est pas tout et, même si c'est moins voyant, cette machine, qui correspond à une configuration moyenne, fait preuve d'une excellente qualité. Ainsi, le lecteur de CD-Rom est exemplaire (il a été soumis à la batterie de tests de notre labo sans jamais montrer le moindre signe de faiblesse). L'écran, ensuite, est un vrai bonheur, puisque d'une taille satisfaisante (15 pouces) et d'un usage agréable, ce qui n'est pas si fréquent dans cette catégorie de machines. L'assemblage, c'est souvent le talon d'Achille de ce type de machines, se révèle soigné, avec une carte qui dispose d'un régulateur de tension (permettant de l'adapter au voltage des différents processeurs) et un accès facile aux nombreux ports d'extensions (3 Isa et 2 PCI). Dommage, en revanche, que les cartes longues (son, vidéo, modems, etc.) soient difficiles à insérer : le processeur et le régulateur de tension font barrage, et la seule place disponible oblige à tirer sur les câbles et leurs attaches.

Le plus gros défaut de la machine réside dans la qualité du clavier, conçu peut-être pour des culturistes avertis, puisque l'on doit appuyer très fortement sur la barre d'espace pour la faire réagir. Très énervant, à l'usage ! Ce sera le point à vérifier en magasin si vous vous décidez à acquérir cette très bonne machine. Dernière précision : avec un écran plus petit (14 pouces au lieu de 15), le prix passe sous la barre des 10 000 francs.

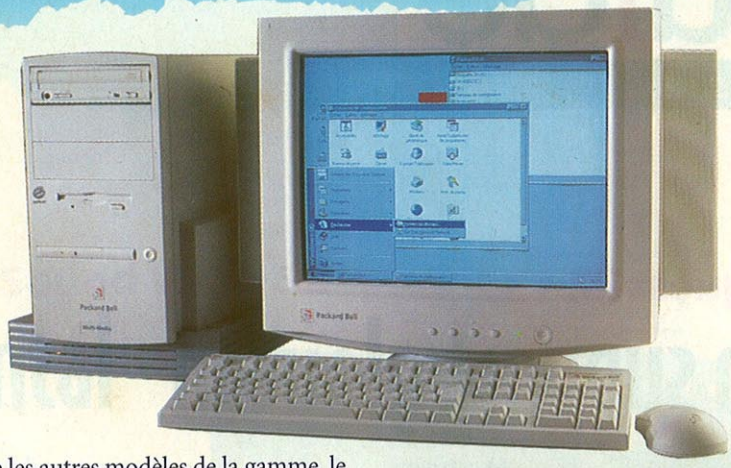
Ergonomie
Qualité de fabrication
Qualité d'affichage
Lecteur de CD-Rom
Carte son
Enceintes
Performance bureautique ★★★☆☆
Performance globale ★★★★☆

POUR
Lecteur de CD Rom et écran de très bonne qualité, le design soigné.

CONTRE
La difficulté à insérer des cartes longues, le clavier.

Pentium 75, 8 Mo de mémoire, disque dur 850 Mo, carte son 16 bits, lecteur de CD-Rom 4x, écran 15 pouces.

environ 10 780 F TTC



Packard Bell MM 752 C

Au coin !

PACKARD BELL revient à la charge. Le constructeur complète sa gamme de micro-ordinateurs multimédias destinées à un usage familial avec ce PC fabriqué autour d'un Pentium 90. Précisons qu'il s'agit, une fois de plus, d'une machine de coin, dont l'installation est facilitée par des codes couleur indiqués sur le boîtier et sur les câbles, mais qui pèche quelque peu par son manque d'évolutivité (seuls deux ports d'extension sont libres).

On apprécie, en revanche, l'excellent lecteur de CD-Rom, la carte fax-modem radio livrée en standard, la télécommande infrarouge (qui permet de diriger le curseur), ainsi que la carte mère Triton d'Intel. Comme les autres modèles de la gamme, le Packard Bell MM 752 C est livré avec de nombreux logiciels préinstallés. C'est l'aboutissement du *plug and play* : sitôt sorti du carton, il est utilisable. A noter aussi que cette machine dispose du logiciel de navigation de Packard Bell, qui se superpose à Windows et utilise la métaphore de la maison (on se déplace de pièce en pièce pour lancer les logiciels). Le clavier est à la mode, puisqu'il dispose d'ores et déjà des touches pour Windows 95. En revanche, il est regrettable que les performances de ce Pentium 90 soient très en deçà de celles du Pentium 100, présenté en novembre dernier, pour une différence de prix assez infime.

Ergonomie
Qualité de fabrication
Qualité d'affichage
Lecteur de CD-Rom
Carte son
Enceintes
Performance bureautique ★★★★☆
Performance globale ★★★★☆

POUR
L'offre en logiciels, la facilité d'installation et la qualité du matériel.

CONTRE
Le prix et les performances.

Pentium 90, 8 Mo de mémoire (EDO Ram), disque dur 850 Mo, carte son 16 bits, télécommande infrarouge, modem-fax radio, lecteur de CD-Rom 4x.

environ 15 990 F TTC

BPC Computer Cybermedia 120 MHz

Bien sous tous rapports

ON LES APPELLE souvent les « taïwanais » : ce sont des PC que l'on trouve dans les petites boutiques, et qui y sont directement assemblés – à partir de composants qui arrivent directement d'Extrême-Orient. Si leur prix est toujours très bas, leurs performances ont une fâcheuse tendance à être à l'image de celui-ci. « Pas de ça chez nous », semble dire BPC, puisque son PC construit autour de Pentium 120 est assemblé à partir d'éléments de bonne qualité (carte graphique Diamond, disque dur amovible Quantum, CD-Rom Panasonic, écran Peacock 15 pouces, carte son Sound Blaster 16 bits, souris Microsoft...) Autre grief habituel : l'assemblage, qui est souvent chaotique. Et là encore, il n'y a « pas d'embrouille », puisque les nappes et les différentes cartes sont rangées bien proprement. Enfin, l'impression de qualité est confirmée par les performances de la machine, qui obtient des notes très élevées aux test, et du lecteur de CD-Rom, qui lit vite et bien, puisqu'il corrige les erreurs d'un CD altéré sans voir son débit chuter.

Voilà donc un excellent produit qui saura combler les utilisateurs à la recherche d'une machine puissante, de qualité, et qui, de plus, dispose de nombreux connecteurs libres et d'emplacements 3" 1/2 et 5" 1/4 (pour ajouter de nouveaux disques durs, lecteurs de disquettes...).

Ergonomie
Qualité de fabrication
Qualité d'affichage
Lecteur de CD-Rom
Carte son
Enceintes
Performance bureautique ★★★★★
Performance globale ★★★★★

POUR
Les performances, le prix, la qualité de l'assemblage.

CONTRE
Les nappes de fils ligaturées avec des serre-clips pas faciles à retirer.

Pentium 120, 8 Mo de mémoire, disque dur 1,2 Go, carte son Sound Blaster 16 bits, lecteur de CD-Rom 4x, écran 15 pouces.

environ 11 900 F TTC

POUR
La capacité du support, son faible prix.

CONTRE
Des contraintes d'installation sur PC.

environ 1 750 F TTC *pour le lecteur (version externe SCSI pour Mac ou PC)*
et 120 F *pour les cartouches*

Syquest EZ 135

Un support glouton

LE MULTIMÉDIA, c'est bien mais c'est encombrant. Difficile de copier votre dernière création, images et son compris, sur une simple disquette. De même, votre disque dur a du mal à faire face à vos travaux créatifs et à votre appétit en logiciels et en CD-Rom : son espace libre diminue telle une peau de chagrin. Dans un cas comme dans l'autre, la solution peut consister à utiliser un support de stockage de nature différente, afin de transférer ou sauvegarder vos données.

Avec le lecteur de cartouches Syquest EZ-Drive 135, vous pourrez emmagasiner les données les plus encombrantes (fichiers son, images volumineuses ou sauvegardes du disque dur...). Chaque cartouche a une capacité de 135 Mo, soit environ cent fois plus qu'une disquette. Le temps nécessaire pour transférer 40 Mo vers la cartouche est de deux minutes et demie, ce qui est plutôt rapide, surtout si l'on compare ce temps avec celui qu'il faudrait pour sauvegarder cette même masse de données sur disquettes, avec, dans le meilleur des cas, tous les changements de disquettes qu'il faut opérer.

Mais avant de recourir à ce support miracle, vous devrez l'installer sur votre machine. Cette étape est aisée, bien que le guide d'utilisation soit en anglais et trop succinct. Le lecteur de cartouches sera alors considéré par l'ordinateur comme une unité supplémentaire.

Sur Mac, il suffit de le « monter » dans le tableau de bord pour le rendre actif. Sur PC, il pourra être utilisé *via* le Gestionnaire de fichiers de Windows. Le problème réside dans le fait qu'il vous faut posséder une carte SCSI pour utiliser le lecteur. Peu de micro-ordinateurs personnels en sont équipés, et la carte est assez onéreuse : bien que l'on trouve des modèles aux environs de 700 francs, une bonne carte facile à utiliser coûte 1 500 francs environ. Cela augmente considérablement le budget à prévoir pour l'ensemble.

Reste un système de sauvegarde fiable, pratique et rapide, qui conviendra à ceux qui ont de gros besoins en méga-octets... Il se révélera aussi une solution efficace pour ceux qui désirent « transporter » leurs applications multimédias, à condition, bien sûr, que le destinataire soit équipé du lecteur approprié.

Ubi Soft : Kit Multimedia 4x Full Fiction

Kit ou double

UN DE PLUS. Les kits multimédias qui incluent un lecteur de CD-Rom, une carte son et divers accessoires ne font que se suivre et, le plus souvent, se ressembler. Ubi Soft ne déroge pas à la règle, en proposant un lecteur quadruple vitesse (le standard actuel), une carte son, un *joystick*, deux enceintes et quatre jeux. Quatre jeux, c'est bien peu en regard de la concurrence, qui n'hésite pas, parfois, à en proposer une vingtaine. Mais les titres proposés sont de bonne qualité, avec le tout récent Full Throttle et trois grands standards : Rebel Assault, Indy 4 et Dark Forces.

Dommage que les enceintes soient d'une qualité plutôt médiocre, et qu'il n'y ait pas de micro, alors que la carte son contient un circuit spécialisé dans le traitement du son, le DSP, qui permet l'échantillonnage et sa compression en temps réel. Dommage, également, que le *joystick* dit « à microswitches » ne gère pas la progression dans le mouvement. Cela signifie que, s'il est adapté aux jeux d'action, il ne convient pas pour les simulations. Ces réserves mises à part, l'ensemble est plutôt satisfaisant, sans pour autant proposer une véritable révolution dans le domaine des kits multimédias.

Lecteur de CD-Rom
Carte son
Enceintes

POUR
De bons composants pour le traitement du son.

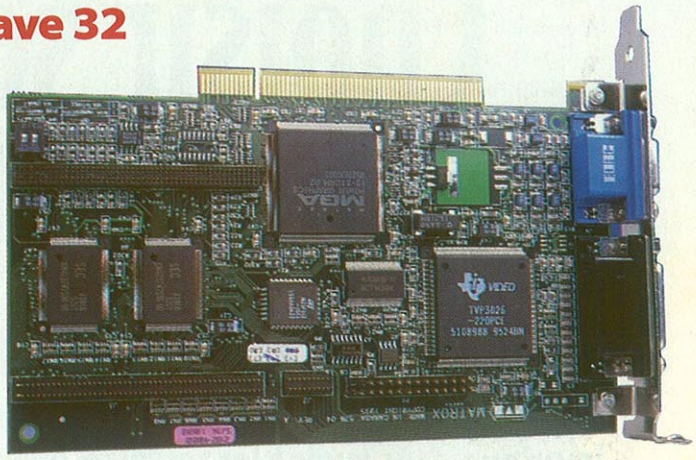
CONTRE
Enceintes médiocres, pas de micro.

MATÉRIEL TESTÉ
Lecteur de CD-Rom Mitsumi 4x, carte son Blue Power, deux enceintes, un *joystick*, quatre CD-Rom de jeux.

environ 2 400 F TTC

Carte son Fun Radio Bleu Sound Wave 32

Un son instrumental



SAVIEZ-VOUS que Fun Radio propose une gamme de cartes son, les Bleu Sound ? Que ne ferait-on pas pour un peu de publicité… Eh bien, la gamme s'étend avec la Bleu Sound Wave 32. Cette carte est dotée de 2 Mo de mémoire vive et de la technologie Wave Table – ou tables d'ondes –, qui permet d'obtenir une qualité sonore proche de la perfection, puisque de vrais instruments de musique sont enregistrés (*samplés*, en langage branché) et que les échantillons obtenus sont stockés dans la mémoire équipant la carte. Si, par exemple, le musicien veut la note *do* au piano, la carte son piochera l'onde sonore associée au piano dans sa banque de sons (la table d'ondes) et restituera le *do* demandé. Simple, non ?

La Bleu Sound Wave 32 est compatible Sound Blaster. Une mention qui, aujourd'hui, est obligatoire, car les concepteurs de jeux se sont tous ralliés au modèle Sound Blaster établi par Creative Labs, qui est ainsi devenu un standard. La compatibilité se révèle donc nécessaire pour qui veut jouer sans se heurter à des problèmes de configuration.

Enfin, la Bleu Sound Wave 32 est équipée d'une interface multi-CD, ce qui permet de la relier à n'importe quel type de lecteur de CD-Rom, et ce, quelle que soit sa marque (Panasonic, Mistumi ou autre). Avec une telle solution, pas de souci à se faire lors de l'achat du lecteur !.

Avec ces atouts et des performances qui se situent dans la moyenne, cette carte son 16 bits, à échantillonnage de 4 à 48 kHz, polyphonie 16 canaux, 32 voies et 128 instruments, ainsi que 69 sons de percussion, conviendra à tous ceux qui recherchent une bonne restitution sonore pour un prix modique, et qui veulent éviter les problèmes de compatibilité entre carte son et lecteur de CD-Rom.

POUR
Une compatibilité tous azimuts.

CONTRE
Des performances globales moyennes.

environ 900 F TTC

Ubi Soft CD-Rom System 4x Full Action

Pas d'accrocs pour les « accros » des jeux PC

POUR LES VIEUX de la vieille qui possèdent un PC qui n'est pas doté de lecteur de CD-Rom ou pour ceux qui souhaiteraient passer à la vitesse supérieure, Ubi Soft propose un kit qui comprend un lecteur quadruple vitesse, un casque audio et trois jeux : deux jeux déjà assez anciens (Dragon Lore et Megarace) accompagnés de l'excellent et tout nouveau Full Throttle. Le lecteur de CD-Rom se situe dans la moyenne, avec un taux de transfert (600 Ko/seconde) tout à fait conforme à ce que l'on est en droit d'attendre. Mieux ! qu'il lise un CD en bon état ou un CD altéré, le temps de lecture est presque identique.

L'ensemble est convenable et tout est fourni, même les vis qui permettent de fixer le lecteur et la *hot line* en cas de problème. Donc, pas d'accrocs.

Rubrique réalisée par Laurent Clause, Yann Lebecque et Jean-Loup Renault

Lecteur de CD-Rom

POUR
Un ensemble de qualité.

CONTRE
Livré avec trois jeux seulement.

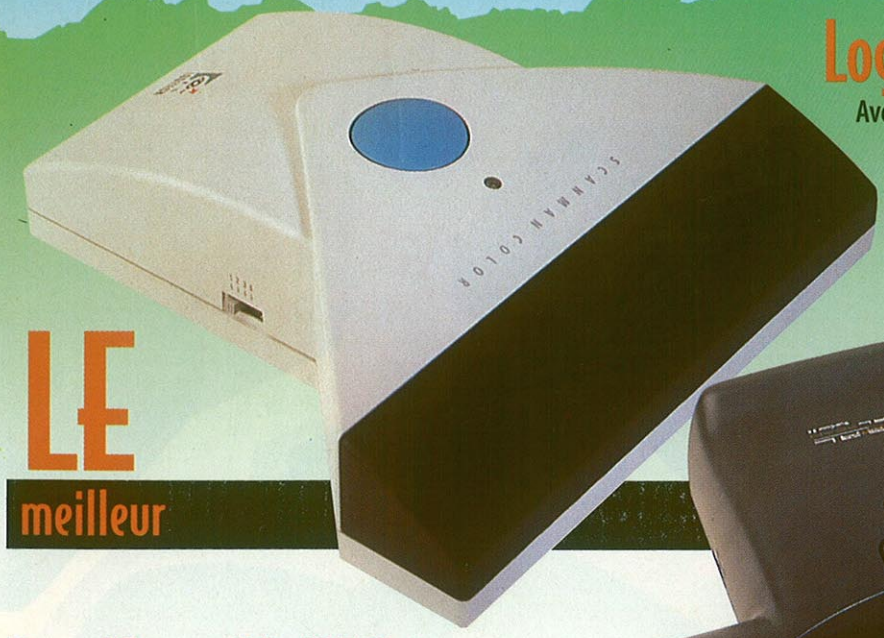
MATÉRIEL TESTÉ
Lecteur de CD-Rom quadruple vitesse FX 400 B, casque audio, trois jeux (Full Throttle, Megarace et Dragon Lore).

environ 1 690 F TTC

Choisir son scanner à main

Numériser la photo du petit dernier ou des gravures piochées dans de beaux livres, récupérer des textes imprimés sans avoir à les ressaisir, envoyer des fax manuscrits... c'est possible, avec un scanner à main. Economique et peu encombrant, ce petit périphérique saura très vite devenir le compagnon indispensable que vous aurez toujours sous la main. Tour d'horizon.

A première vue, un scanner à main ressemble à une grosse souris. Pourtant, grâce à son rayon lumineux, il est capable de numériser n'importe quel document et de transmettre les informations ainsi collectées à l'ordinateur. Il se distingue des scanners à plat ou à défilement par le fait, entre autres choses, que c'est votre main qui guide ce périphérique. Il vous permettra de numériser des photos de voyage afin d'illustrer votre carnet de route, de récupérer la carte du pays visité dans un atlas et d'insérer des textes ou des coupures de presse dans le dessein d'enrichir le tout. Le scanner à



Logitech ScanMan Color

Avec 16 millions de couleurs, 400 ppp, des logiciels d'OCR et de retouche d'images, une fonction d'assemblage automatique des bandes numérisées, le ScanMan Color de Logitech – vendu au prix de 1 700 francs environ – n'est pas le plus cher de notre sélection, mais celui qui allie le mieux performances et facilité d'emploi.

LE meilleur

PearlScan 64/256 i

Le scanner monochrome PearlScan 64/256 i, logiciels de retouche d'images et d'OCR compris, ne coûte qu'environ 370 francs. Mais, pour 700 francs, le PearlScan True Color 24 fera la joie des amoureux de la couleur.

LE moins cher

main se révèle aussi très utile pour archiver des documents. Fini la paperasse qui s'entasse sur votre bureau : vous pourrez la digitaliser avant de tout bazarder.

Cette grosse souris lumineuse est surtout la solution la plus économique pour s'initier à la numérisation et faire passer de l'image ou du texte dans son micro-ordinateur.

Qu'est-ce qui le différencie d'un scanner à plat ?

Comme son nom l'indique, un scanner à main se dirige… à la main. Il est donc moins précis et moins régulier qu'un scanner à plat (qui fonctionne comme une photocopieuse) ou qu'un scanner à défilement (qui utilise le principe du fax). En effet, numériser un document à la main est une tâche délicate, car, pour la mener à bien, il faut conserver une trajectoire parfaitement rectiligne, afin de ne pas faire zigzaguer le rayon lumineux. Au risque de se retrouver avec des textes ondulés et des images gondolées !

Le résultat sera de moindre qualité, notamment en ce qui concerne les couleurs et les images. Sans compter qu'une numérisation à l'aide d'un scanner à main demande parfois plusieurs passages lorsque l'on veut capturer l'intégralité d'un document.

Cependant, le scanner à main possède plus d'un atout : son prix abordable ne grèvera pas votre budget, et son faible encombrement fait qu'il n'envahira pas votre bureau. De plus, il évite de mutiler les pages des livres, contrairement à ses homologues – les scanners à plat et à défilement –, qui ingurgitent d'un trait les documents au format A4.

Couleur ou monochrome ?

Il existe deux types de scanners à main : les modèles monochromes et les modèles couleur. Les premiers proposent le plus sou-

COMMENT ÇA MARCHE ?

Quand on numérise un document, on génère un fichier numérique compréhensible par l'ordinateur. Ainsi, quelle que soit la nature du document numérisé (texte ou photo), le rayon lumineux du scanner va, ligne par ligne, transformer tout ce qu'il « voit » en une suite de 0 et de 1 qui sera transmise à l'interface de l'ordinateur. Le fichier image constitué d'après ces données pourra ensuite être stocké et retouché à volonté avant d'être inséré dans un document créé à l'aide d'un autre logiciel (de dessin, de traitement de texte, etc.) et, enfin, imprimé. Afin d'effectuer cette opération, le scanner est équipé d'une source lumineuse, d'un capteur de lumière, d'un capteur de mouvements et d'un système électronique de traitement de données. Excusez du peu ! Quand on scanne à la main, la source lumineuse éclaire progressivement le document, qui renvoie une lumière plus ou moins sombre selon l'intensité des zones. Au moyen d'un jeu de miroirs, la lumière réfléchie est envoyée dans un objectif à capteur CCD (*Charge Couple Device*) qui va la transformer en signaux électriques, puis en lignes de données, avant de la transmettre à la carte d'interface du PC. Pendant l'opération, le capteur de mouvements, qui a la forme d'un rouleau, aura mémorisé tous les déplacements du scanner, y compris « les faux pas ». Dans le cas des scanners couleur, un prisme et des filtres rouge, vert et bleu vont séparer les faisceaux lumineux ; ces derniers seront ensuite analysés par trois capteurs CCD différents.

vent jusqu'à 256 niveaux de gris, et ils sont amplement suffisants pour récupérer du texte écrit noir sur blanc (à moins que ce ne soit l'inverse) ou pour numériser des illustrations en noir et blanc. En revanche, si votre but est de réaliser une application multimédia, un modèle couleur s'impose.

Les scanners à main couleur que l'on peut actuellement acquérir reconnaissent entre 262 144 et 16,8 millions de teintes. Que ce chiffre astronomique ne vous impressionne pas outre mesure : votre écran ne vous en restituera que 64 000 au maximum… et votre œil a, lui aussi, ses limites.

De combien de mémoire mon ordinateur doit-il disposer ?

A moins de 4 Mo de mémoire vive pour le noir et blanc, vous pouvez tourner la page. Mais aujourd'hui, pratiquement tous les PC que l'on trouve sur le marché disposent d'une configuration de capacité supérieure. En revanche, si vous optez pour la couleur, il faudra disposer, au minimum, de 8 à 16 Mo de mémoire vive.

En ce qui concerne la capacité du disque dur, mieux vaut voir grand, car une image en couleurs numérisée occupe beaucoup d'espace. La moindre photo d'identité pèse un bon méga-octet, et une grosse image – en 1 200 points par pouce – peut occuper jusqu'à 80 Mo sur le disque dur.

Quelles sont les autres caractéristiques de ce type de scanner ?

Tout d'abord, la résolution. Elle s'exprime en points par pouce (ppp) ou en *dot per inch* (dpi). Si les modèles les plus courants travaillent en 400 ppp, certains scanners à main affichent une résolution allant jusqu'à 800 ppp, voire 1 200 ppp. Et plus l'image comprend de points, meilleur est le résultat. Toutefois, si vous envisagez d'imprimer vos créations sur un support papier, sachez que les imprimantes classiques, dont la résolution est comprise entre 300 et 600 ppp, ne pourront atteindre une telle finesse. Et puis, à résolution élevée fichier important… Votre disque dur doit être en mesure d'accueillir ces fichiers volumineux. Outre la résolution, une autre caractéristique importante est la taille de la fenêtre de saisie : elle doit mesurer – au minimum – 10,5 centimètres de largeur, afin de pouvoir numériser les documents au format A4 (21 cm x 29,7 cm) en deux passages. Enfin, pour les petits nerveux, précisons qu'il existe des modèles « motorisés », qui filent tout droit sur le document… et mettent la main à l'abri d'éventuelles crampes !

J'AI UN MAC… QUE FAUT-IL ACHETER ?

Vous n'aurez pas vraiment le choix, puisqu'on ne trouve plus l'ombre d'un scanner à main pour Mac dans les boutiques. Les possesseurs de ce type de machines seront donc obligés de choisir un scanner à défilement ou un scanner à plat, ce qui alourdira un peu la note. Hewlett-Packard propose un scanner à défilement en noir et blanc, d'une résolution de 200 ppp, pour quelque 2 400 francs. Si vous voulez de la couleur, il faudra opter pour un scanner à plat… et les moins chers coûtent entre 3 000 et 5 000 francs minimum !

Sont-ils faciles à installer ?

Presque tous les modèles se connectent au PC par une carte d'interface. Cependant, quelques problèmes d'installation peuvent survenir au moment de la configuration, et

vous risquez d'avoir à jongler avec les cavaliers. Cela vous obligera à lire attentivement la notice d'emploi ; rien de plus. Mais si cela vous effraie, sachez que quelques modèles (comme le ScanMan Easy Touch) vous facilitent la vie en se connectant directement sur le port parallèle. Néanmoins, cela ne vous dispensera pas de la configuration du scanner et de l'installation du logiciel gestionnaire d'interface fourni avec le matériel.

Ai-je besoin de logiciels ?

Oui, mais rassurez-vous ! ils sont systématiquement fournis avec le scanner et fonctionnent tous sous Windows. Reste à savoir si ça roule aussi bien avec Windows 95. C'est une option qu'il est important de vérifier auprès du vendeur. Détaillez bien le nombre et la qualité de ces logiciels. C'est l'un des principaux critères de sélection. Une fois l'image numérisée, les logiciels de retouche vous serviront à éliminer les bavures, ou encore à réaliser des effets spéciaux. Le logiciel de reconnaissance optique de caractères (OCR) sert, lui, à reconstituer le texte pour vous éviter d'avoir à le ressaisir. Cependant, pour ce type d'utilisation, un scanner à plat donne de meilleurs résultats.

Est-ce que je peux utiliser mes images numérisées avec un autre logiciel ?

Oui, à la seule condition que le format du fichier image généré lors de la numérisation soit reconnu par le logiciel que vous désirez utiliser, que ce soit un logiciel de dessin ou de traitement de texte. Pour cette raison, avant tout achat, mieux vaut s'assurer que le logiciel livré avec le scanner est capable de sauvegarder les fichiers dans le maximum de formats possible, ou tout au moins les plus courants, tels que les Tiff, PCX, Gif et BMP. Sinon, vous ne pourrez imprimer vos œuvres qu'à partir des logiciels du scanner.

Qu'est-ce que la norme Twain ?

De plus en plus répandue, la norme Twain vous permet d'utiliser votre scanner à main à partir des applications Windows (avec les logiciels PageMaker, Corel Draw, Image In ou Photoshop). Cette norme – développée par Aldus, Caere, Hewlett-Packard, Kodak et Logitech – est en fait une interface universelle qui facilite les échanges entre les périphériques et les applications sous Windows… à condition que le scanner dispose d'un pilote logiciel Twain, et que l'application soit compatible avec la norme.

LES 10 BONNES QUESTIONS A POSER AU VENDEUR

1. Est-il possible d'essayer les différents scanners à main afin de les comparer ?
2. Quels sont les logiciels fournis avec le logiciel pilote ? Les logiciels d'OCR sont-ils de bonne qualité ? Les logiciels de retouche d'images sont-ils parmi les plus performants ? Y a-t-il d'autres logiciels ?
3. Le scanner peut-il fonctionner avec Windows 95 ?
4. Quelle est sa résolution ?
5. Quelle est la taille de la fenêtre de saisie ?
6. Combien de couleurs ou de niveaux de gris reconnaît-il ?
7. Est-il capable d'assembler plusieurs captures automatiquement ?
8. Quelle doit être la taille de la mémoire vive pour utiliser ce scanner ?
9. Quels sont les formats dans lesquels il peut enregistrer les fichiers ?
10. Quelle est la durée de la garantie ? Auprès de qui faut-il s'adresser en cas de panne ?

LE STYLO-SCANNER

Encore plus petit qu'un scanner à main, le DataPen est un stylo lumineux qui mémorise ligne par ligne les caractères d'un roman, des adresses récupérées dans un annuaire ou des cartes de visite, et les affiche instantanément à l'écran. Pourvu d'un logiciel de reconnaissance optique de caractères, les mots s'affichent dans la même police de caractères que celle qui est sélectionnée par le logiciel. A la vitesse de cent caractères par seconde, ce stylo magique « frappe » encore plus vite que la meilleure des dactylos. (Lector DataPen de Primax, environ 2 000 francs.)

Combien ça coûte ?

On peut scanner en noir et blanc pour trois fois rien, puisque les prix s'échelonnent d'environ 370 francs à 1 400 francs. La couleur, c'est plus cher, évidemment : il faut compter de 700 francs à 2 300 francs environ. Ces prix varient souvent d'une boutique à l'autre, et il n'est pas rare de dénicher d'alléchantes promotions. A surveiller, donc !

/ Florence Serpette

Marque	Modèle	Type	Nombre de teintes	Résolution maximale	Logiciels fournis	Prix TTC approximatifs*
Logitech	ScanMan 32	Monochrome	32	400 ppp	OmniPage Direct AnyPage + FotoTouch Color 1.1	690 F
Logitech	ScanMan 256	Monochrome	256	400 ppp	OmniPage AnyFont + FotoTouch Color	890 F
Logitech	ScanMan Easy Touch	Monochrome (port parallèle)	256	100-400 ppp	OmniPage Direct + FotoTouch	1 400 F
Logitech	ScanMan Color	Couleur	16,8	400 ppp	OmniPage Direct + FotoTouch	1 700 F
Mustek	Image Artist	Monochrome	256	800 ppp	Image In Light	490 F
Mustek	Scan Magic Grey	Monochrome	256	800 ppp	Image In + CD-Rom Image In Easy Pack	790 F
Mustek	Print Scan Grey	Monochrome	256	400 ppp	Image In + CD-Rom Image In Easy Pack	1 100 F
Mustek	Scan Magic Color	Couleur	16,7	800 ppp	Image In Light	1 000 F
Mustek	Print Scan Color	Couleur (port parallèle)	16,7	400 ppp	Image In + CD-Rom Image In Easy Pack	1 500 F
Mustek	Color Artist Pro	Couleur	16,7	800 ppp	Image In + CD-Rom Image In Easy Pack	1 200 F
Pearl	PearlScan 64/256 i	Monochrome	64	400 ppp	Scankit (Win) + PhotoFinish 2 (Win) + Typer OCR (Dos)	370 F
Pearl	PearlScan 256 G	Monochrome	256	400 ppp	Scankit (Win) + PhotoFinish 2 (Win) + Typer OCR (Dos)	500 F
Pearl	PearlScan True Color 24	Couleur	16,8	400 ppp	Scankit (Win) + PhotoFinish 2 (Win) + Typer OCR (Dos)	700 F
Primax	Hand Scanner 32	Monochrome	32	400 ppp	Finishing Touch + Read Iris	490 F
Primax	Hand Scanner 256	Monochrome	256	400 ppp	Finishing Touch + Read Iris	790 F
Primax	Color Hand Scanner	Couleur	16,8	400 ppp	Finishing Touch + Read Iris	1300F
Primax	Color Mobile Direct	Couleur (moteur)	16,8	400 ppp	Interpréteur IOCR + Finishing Touch	1700 F
Primax	Color Mobile Pro	Couleur (moteur)	16,8	50-1 200 ppp	Read Iris + Present It + Image Pals Go !	2 000 F
Primax	Color Mobile Office	Couleur (moteur + défilement)	16,8	400 ppp	Read Iris + Present It + Image Pals Go!	2 300 F
Trust	AmiScan Color	Couleur	16,8	400 ppp	Scankit + Percieve OCR + I Photo Plus	1 200 F
Microspot	Microscan 800 dpi	Couleur	16,8	800 ppp	I Photoplus + Percieve OCR	1 000 F
Microspot	Microscan Direct	Couleur (port parallèle)	16,8	100-400 ppp	I Photoplus + Percieve OCR	1 300 F

* Prix relevés du 20 au 25 novembre 1995.

EDITEURS, PRODUCTEURS ET DEVELOPPEURS MULTIMEDIAS, PARTICIPEZ AU MILIA ET VOS AFFAIRES PRENDRONT UNE NOUVELLE DIMENSION

mi lia

Pour ACTIVER projets et contacts

selectionnez

Milia '96

Au MILIA 96, 8000 acteurs-clés de l'édition multimédia online et offline seront présents pour acheter et vendre des droits, négocier des accords de distribution, initier des alliances stratégiques et des accords media multiples.
Le MILIA 96 sera également l'occasion de découvrir les nouvelles tendances de la création multimédia :
un large programme de conférences traitera des questions-clés que se posent les professionnels ;
le Club des Jeunes Créateurs mettra en valeur les projets multimédias d'étudiants du monde entier ;
enfin, les MILIA d'Or récompenseront les meilleures œuvres multimédias de l'année.

MILIA 96, le rendez-vous incontournable de l'édition multimédia, délibérément axé sur le contenu et le développement de titres interactifs.

POUR PLUS D'INFORMATIONS CONTACTEZ:
CHRISTOPHE BLUM
OU ANNE-MARIE PARENT
TEL.: 33 (1) 44 34 45 22
FAX: 33 (1) 44 34 44 00

MARCHE INTERNATIONAL DE L'EDITION ET DES NOUVEAUX MEDIA

PALAIS DES FESTIVALS, CANNES, FRANCE, 9 - 12 FEVRIER 1996

REED MIDEM ORGANISATION
179 Av VICTOR HUGO
75116 PARIS - FRANCE

A MEMBER OF REED EXHIBITION COMPANIES

Le Milia '96 est sur Internet: http:// www.reedmidem.milia.com

Service lecteurs n° 1

Vous désirez des informations complémentaires sur une société ou un produit cité dans ce numéro ? Reportez-vous aux trois index qui suivent. Pour chaque produit cité dans l'index publicité ou pour chaque annonceur, un numéro de service lecteur (n° SL) figure en regard du numéro de page. Reportez ce numéro de service lecteur sur la grille de l'encart Service lecteurs situé à la fin de ce numéro.

Index des annonceurs

Noms	page	n°SL
3615 Abon *Tél : 3615 Abon*	69	32
Bertelsmann Online *Tél : 05 420 120*	67	8
Calvacom *Tél : (1) 34 63 19 19*	55	27
CD Sources *Tél : (1) 36 68 66 55*	103	34
CIC *Tél : Voir publicité*	31	24
Compuserve *Tél : 36 63 81 22*	37	28
Corel *Tél : 05 90 65 12*	25	26
Goto/Pointphoto *Tél : 3617 Pointphoto*	69	10
Goto/PointSoft *Tél : Voir Publicité*	48	9
Goto/PointSoft *Tél : Voir Publicité*	89	11
Guillemot International *Tél : (16) 99 08 81 71*	2	12
Hachette Livre *Tél : Voir publicité*	73	3
Hachette Livre *Tél : Voir publicité*	75	4
Hachette Livre *Tél : Voir publicité*	77	5
Hachette Livre *Tél : Voir publicité*	79	6
Hachette Livre *Tél : Voir publicité*	81	7
Hewlett-Packard *Tél : Voir publicité*	23	13
Hewlett-Packard *Tél : Voir publicité*	51	35
Hewlett-Packard *Tél : Voir publicité*	51 E	19
Infogrames *Tél : Voir publicité*	45	14
Informatique System France *Tél : (1) 43 68 12 12*	121	31
ITC 96 *Tél : (1) 42 67 93 80*	46	21
Médiaset *Tél : (1) 69 06 15 15*	6	22
Micro Application *Tél : (1) 53 34 20 18*	158	15
Microfolie's *Tél : (1) 53 62 50 00*	157	18
Milia *Tél : (1) 44 34 45 22*	151	1
Néocom/3617 FullPC *Tél : 3617 FullPC*	55	20
Personal Soft *Tél : (1) 41 21 07 07*	10	23
PIC/3617 Floppy *Tél : 3617 Floppy*	65	2
Sharewarethèque *Tél : Voir publicité*	126	33
SVM Multimédia *Tél : (1) 46 48 47 18*	59	30
SVM Multimédia *Tél : (1) 46 48 47 18*	103	29
Sybex *Tél : (1) 44 12 61 30*	16	25
Ubi Soft *Tél : (1) 48 18 50 00*	21	17
VMS *Tél : (1) 69 33 17 57*	53	16

Index de la publicité

Noms	page	n°SL
Périph. impression		
Imprimantes à jet d'encre		
Hewlett Packard	51	35
Hewlett Packard	51 E	19
Périph. d'entrée		
Scanners couleurs		
Corel	25	26
Hewlett Packard	23	13
Modems et fax		
Coffrets modem-fax		
Guillemot International	2	12
Extensions multimédia		
Kits multimédia		
Guillemot International	2	12
Lecteurs de CD-Rom		
Guillemot International	2	12
Cartes son		
Guillemot International	2	12
Cartes vidéo		
Guillemot International	2	12
Haut-parleurs, enceintes		
Guillemot International	2	12
Divers équipements audio		
Guillemot International	2	12
Divers équipements vidéo		
Guillemot International	2	12
Logiciels		
Logiciels pour Macintosh		
VMS	53	16
Dessin bitmap, retouche		
Corel	25	26
Communication		
CD Sources	103	34
Création multimédia		
VMS	53	16
Logiciels de jeu		
Goto/PointSoft	48	9
Personal Soft	10	23
Education, formation		
Goto/PointSoft	48	9
Applications domestiques		
Personal Soft	10	23
Sharewares et freewares		
PIC/3617 Floppy	65	2
Sharewarethèque	126	33
CD-Rom		
Adultes		
Néocom/3617 FullPC	55	20
Apprentissage		
Micro Application	158	15
Personal Soft	10	23
Animaux		
Hachette Livre	73	3
Hachette Livre	81	7
Personal Soft	10	23
Toutes info. animaux	-	*36*
Cinéma, films		
Médiaset	6	22
Encyclopédies, dictionnaires		
Hachette Livre	79	6
Hachette Livre	81	7
Enfants, jeux éducatifs		
Hachette Livre	73	3
Hachette Livre	77	5
Hachette Livre	81	7
Personal Soft	10	23
Toutes info. enfants, jeux éducatifs	-	*37*
Musique		
Médiaset	6	22
Géographie, atlas		
Hachette Livre	73	3
Hachette Livre	81	7
Histoire		
Hachette Livre	77	5
Hachette Livre	81	7
Jeux		
CIC	31	24
Goto/PointSoft	48	9
Goto/PointSoft	89	11
Infogrames	45	14
Personal Soft	10	23
Ubi Soft	21	17
Toutes info. jeux	-	*38*
Logiciels, compilations		
Goto/PointSoft	89	11
Informatique System France	121	31
Médiaset	6	22
Personal Soft	10	23
VMS	53	16
Toutes info. logiciels, compilations	-	*39*
Sciences		
Microfolie's	157	18
Tourisme		
Hachette Livre	75	4
Hachette Livre	81	7
Vie pratique		
Hachette Livre	75	4
Hachette Livre	81	7
Personal Soft	10	23
Sybex	16	25
Toutes info. vie pratique	-	*40*

Noms	page	n°SL
Autres CD		
Photo-CD		
Hewlett-Packard	51 E	19
CD-I		
Infogrames	45	14

Noms	page	n°SL
Services		
On line, téléchargement		
3615 Abon	69	32
Bertelsmann Online	67	8
Calvacom	55	27
Compuserve	37	28
Goto/Pointphoto	69	10

Noms	page	n°SL
Goto/PointSoft	48	9
Goto/PointSoft	89	11
Néocom/3617 FullPC	55	20
PIC/3617 Floppy	65	2
Sharewarethèque	126	33
Toutes info. On line, téléchargement	-	*41*

Noms	page	n°SL
Livres, études, revues		
SVM Multimédia	103	29
Abonnements, souscriptions		
SVM Multimédia	59	30
Salons, manifestations		
ITC 96	46	21
Milia	151	1

Index de la rédaction

Noms	page	n°SL
Micro-ordinateurs		
Pentium 120 MHz et plus		
BPC Computer Cybermédia 120 MHz	143	
Pentium jusqu'a 100 MHz		
Cibox Harmony P75	142	
Packard Bell MM752C	143	
486DX4		
FDL Systèmes Pro PCI DX4/100	142	
Cartes		
Cartes graphiques 2 Mo et plus		
Diamond Edge 3D	141	
Matrox Millenium version PCI	141	
Cartes graphiques 1 Mo et moins		
Diamond Edge 3D	141	
Périph. de stockage		
Lect. cartouches magnétiques		
Syquest EZ 135	144	
Périph. d'impression		
Imprimantes à jet d'encre		
Apple StyleWriter 2200	130	
Canon BJC-4000	130	
Citizen Printiva 600C	139	
Epson Stylus Color II	130	
Hewlett-Packard Deskjet 660C	130	
Lexmark Winwriter 150C	130	
Oki Okijet 300C	130	
Olivetti JP 450	130	
Périph. d'entrée		
Scanners à main		
Logitech ScanMan 256	146	
Logitech ScanMan 32	146	
Logitech ScanMan Color	146	
Logitech ScanMan EasyTouch	146	
Microspot Microscan 800 dpi	146	
Microspot Microscan Direct	146	
Mustek Color Artist Pro	146	
Mustek Image Artist	146	
Mustek Print Scan Color	146	
Mustek Print Scan Grey	146	
Mustek Scan Magic Color	146	
Mustek Scan Magic Grey	146	
Pearl Scan 256 G	146	

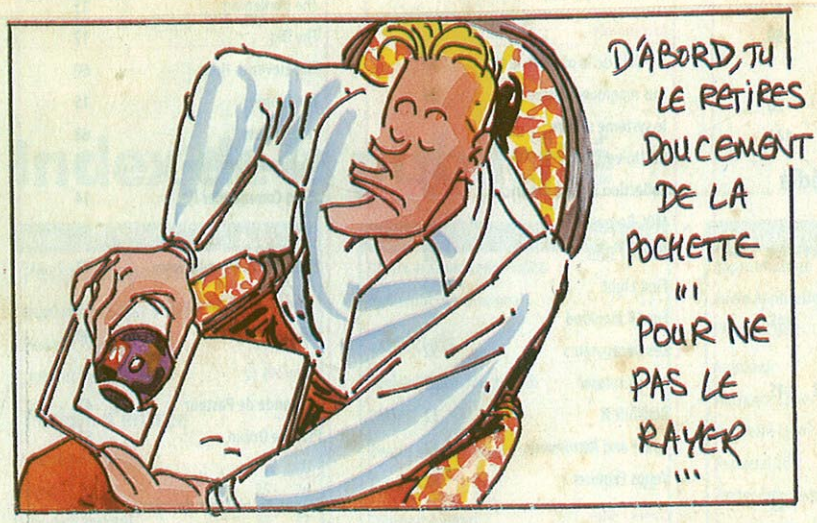
Noms	page	n°SL
Pearl Scan 64/256 i	146	
Pearl Scan True Color 24	146	
Primax Color Hand Scanner	146	
Primax Color Mobile Direct	146	
Primax Color Mobile Office	146	
Primax Color Mobile Pro	146	
Primax Hand Scanner 256	146	
Primax Hand Scanner 32	146	
Trust AmiScan Color	146	
Stylos électroniques		
Primax Lector DataPen	150	
Appareils photo numériques		
Casio QV10	20	
Chinon ES-3000	140	
Extensions multimédia		
Kits multimédia		
Ubi Soft Kit Multimédia 4x Full Fiction	144	
Lecteurs de CD-Rom		
Ubi Soft System 4X Full Action	145	
Cartes son		
Fun Radio Bleu Sound Wave 32	145	
divers matériels		
Console de jeux		
Bandaï Power Player	19	
Logiciels		
Tableurs		
Excel 5 (p/PC et p/Mac)	98	
Communication		
Adobe PageMill	24	
Création multimédia		
Adobe Premiere 4.0 (p/Wind et p/Mac)	82	
Adobe Premiere 4.0 (p/Wind et p/Mac)	104	
Avid Video Shop (p/Wind et p/Mac)	82	
Digital Video Producer	82	
Klik and Play	90	
Media Studio Pro 2.0	82	
Razor Pro	82	
Video Clip	82	
VideoFusion (p/Mac)	82	

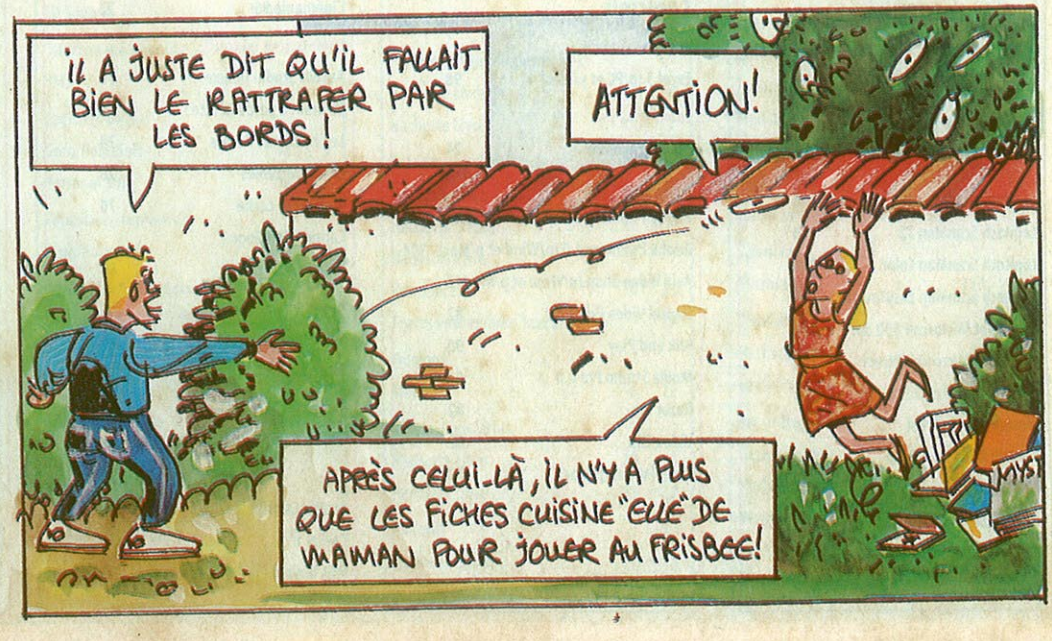
Noms	page	n°SL
Education, formation		
Les Imbattables	26	
CD-Rom		
Animaux		
Mon dico-doc : les animaux	78	
Art		
1848/1914. Toute une histoire !	49	
Passion pour l'art (fondation Barnes)	50	
Astronomie		
Au-delà de la planète Terre	32	
Bus magique explore le système solaire	32	
CD-Univers	32	
Collection Espace American MPC Research	32	
Distant Suns	32	
First Light	32	
For All Mankind	32	
Les Découvreurs	32	
Mars Explorer	32	
Redshift II	32	
Space and Astronomy	32	
Venus Explorer	32	
Cinéma, film		
Cinémania 96	22	
Enfants, jeux educatifs		
Auteur Studio Deluxe	76	
Dr Brain a perdu la tête !	74	
Le Chemin de l'école	24	
Les Imbattables	26	
Mais où se cache Carmen Sandiego ?	70	
Two Lovely Ants	80	
Musique		
Morceaux choisis par *Libération* vol. 1	38	
Histoire		
Civilisations de la Méditerranée	44	
Jeux		
Arcade Classics	24	
Caesar II	64	
Fort Boyard - le Défi	56	

Noms	page	n°SL
La Guerre des Toons	15	
Myst	24	
Panic in the Park	63	
Pro Pinball - the Web	63	
Quest for Fame	66	
Rayman	62	
Rebel Assault 2	13	
Rebel Assault II	67	
Stonekeep	69	
The Darkening	15	
The Dig	12	
The Eleventh Hour	60	
The Ripper	15	
Trophy Bass	68	
Under a Killing Moon	14	
Wing Commander IV	14	
Litterature		
Eluard, cent et un poèmes	47	
Logiciels, compilations		
Klik and Play	90	
Sciences		
Le Monde de Pasteur	42	
Planète Océan	52	
Sport		
Ferrari, les voitures de courses	20	
Fou de foot !	54	
Surf Cyndrom	24	
Vie pratique		
Guide iti-France 1996	44	
Autres CD		
Photo-CD		
Point de Terre	32	
CD-I		
Etoiles et Galaxies	32	
Services		
Livres, études, revues		
Bill Gates et la saga de Microsoft	20	
La Route du futur	20	
Salons, manifestations		
Milia 96	24	
Passions privées au musée d'Art moderne	19	

Jet d'encre

Recyclage





KAFKA

Page manquante

Page manquante